أطرف الألعاب السحرية والألغاز الذكية

ألعاب الخفة والحركة والذكاء

عبد الجبار أحمد عبد الجبار



أطرف الألعاب السحرية

والألغاز الذكية

ألعاب الخفة والحركة والذكاء

عبد الجبار أحمد عبد الجبار

دار الطلائع
للنشر والتوزيع والتصدير

دار الطلائع للنشر والتوزيع والتصدير

٥٩ شارع عبد الحكيم الرفاعي ناصية امتداد مكرم عبيد وسمير فرحات
مدينة نصر - القاهرة - ت : ٢٧٤٤٦٤٢ - ٢٧٨٩٣٧٢(٢٠٢) فاكس : ٦٣٨٠٤٨٣(٢٠٢)

Dar El-Talae For Publishing , Distributing and Exporting

59 Abdel Hakim El Refae St. Nasr City - Cairo
Tel : (202) 2744642 - 6389372 Fax : (202)6380483

رقم الإيداع : ٢٠٠٢/٨٤٧٣
الترقيم الدولي : 977-277-276-0
تصميم الغلاف : إبراهيم محمد إبراهيم

★ تطلب جميع مطبوعاتنا بالمملكة العربية السعودية
من وكيلنا الوحيد : مكتبة الدار البيضاء للطبع والنشر والتوزيع
تليفون : ٤٣٥٩٠٦٦ - ٤٣٤٠٣٥٠ فاكس : ٤٣٥٥٧٠١

تم الطبع بمطابع ابن سينا بالقاهرة تليفون : ٣٢٠٩٧٢٨



فى ليالى الصيف والإجازات يحلو للأصدقاء والصديقات عقد اللقاءات والاجتماعات التى تدار فيها الأحاديث والفكاهات. ويصبح لوسائل التسلية فى تلك اللقاءات أهمية كبيرة بالذات ؛ لما تحمله من ألعاب وألغاز ومفاجآت تضاعف الاستمتاع بالأوقات وتدخل على النفس المسرات.

وهذا الكتاب يا أصدقاء أحد هذه الوسائل المسلية ففيه تجدون الإثارة ، والدهشة ، والفكرة الذكية ، من خلال مجموعة كبيرة من الألعاب السحرية ، والحيل الخفية ، والألغاز الذكية ، والخدع البصرية.

وهو يتيح لكم الفرصة للمشاركة فى ألعاب جماعية تقضون معها أحلى أمسية ، وتتعلمون من خلالها أسرار وفنون الألعاب السحرية التى تبهركم وتشد انتباهكم وتجعلكم تتساءلون عن طرقها الخفية.

فأرجو أن يكون هذا الكتاب فيه ما يمتعكم من الألغاز والألعاب.. وسلامى لكم أيها الأحباب.

المؤلف






سلسلة الكلبسات العجيبة !



العرض :

يمسك اللاعب بكوب به مجموعة من الكلبسات الحُرَّة غير المشتبك بعضها مع بعض ، ويقوم بإفراغ الكوب من الكلبسات على صينية فوق المنضدة.. ثم يرجّ الصينية ويعيد وضع الكلبسات فى الكوب.. ثم يقوم بتحريك عصاه السحرية فوق فوهة الكوب ثم يفاجئ المشاهدين باستخراج الكلبسات من الكوب فى صورة سلسلة متشابكة. فكيف اشتبكت الكلبسات بعضها مع بعض؟!!

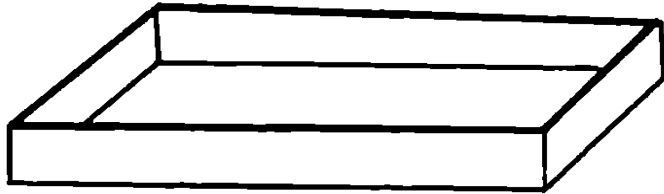
التفسير :

إن سرًّ هذه اللعبة يكمن فى وجود سلسلة من الكلبسات قام اللاعب بإخفائها وراء حافة الصينية، والتى حجبت رؤيتها عن المشاهدين.

التنفيذ :

الأشياء المطلوبة :

- صينية لها حافة مرتفعة.. أو يمكنك استخدام غطاء صندوق أحذية .

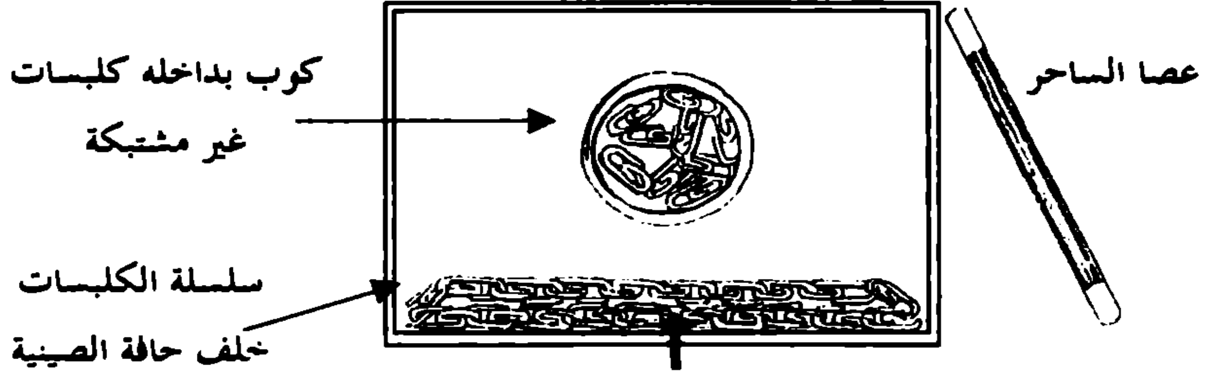




- كوب من الكرتون مزين بالألوان أو الصور ليبدو غير عادى.. وبداخله مجموعة من الكلبسات غير المشتبكة.

- عصا سحرية (عود خشبى).
- مجموعة أخرى من الكلبسات المشتبك بعضها مع بعض فى صورة سلسلة تُوضع خلف الحافة المرتفعة للصينية بحيث لا يراها المشاهدون.

وبذلك يكون وضع الأدوات فوق المنضدة كما بالشكل التالى .



منظر رأسى لأدوات اللعبة

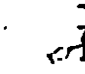
الطريقة :

- قم برفع الكوب لأعلى أمام المشاهدين ، ثم أفرغ الكلبسات منه بحيث تسقط على دفعات متتالية على سطح الصينية .
- قم بتحريك الكلبسات داخل الصينية بيدك بحيث تختلط بسلسلة الكلبسات الخفية .
- قم بتفريغ محتويات الصينية داخل الكوب .
- قم بتحريك العصا السحرية فوق فوهة الكوب مرددا بعض الكلمات السحرية الغريبة مثل : جلا.. جلا.. .
- ثم استخرج بأصابعك سلسلة الكلبسات من الكوب واستعرضها أمام المشاهدين ، بينما يبقى بالكوب الكلبسات الأخرى غير المشتبكة .





قلم الرصاص الذي ينكمش بين الأصابع!

العرض :

أحيانًا يدعى اللاعب عمل شيء معين من الألعاب السحرية ثم يفاجئ المشاهدين بعمل شيء آخر مختلف لكنه مثير للدهشة.. كما في هذه اللعبة .

يمسك اللاعب بقلم رصاص بيده ويدعى أنه قادر على إخفاء هذا القلم ببعض الحركات السحرية لكنه يفشل.. ثم يقوم بدلاً من ذلك بمفاجأة المشاهدين بتحوُّل القلم الكبير إلى قلم صغير!! فكيف حدث ذلك؟!!

التفسير :

يقوم اللاعب بإخفاء قلم صغير ملتصق بأصابعه من الداخل بحيث لا يراه المشاهدون ثم يُسقط القلم الكبير ويُظهر هذا القلم الصغير .

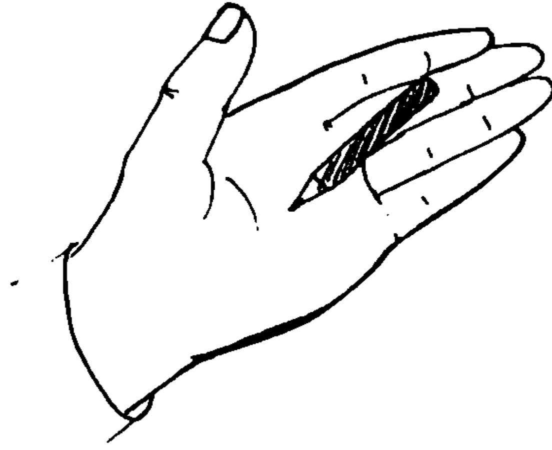
التنفيذ :

الأشياء المطلوبة :

- قلم رصاص طويل (حوالى ١٠ سم) وقلم رصاص قصير له نفس اللون (حوالى ٣ سم) .
- مادة لاصقة .

الطريقة :

- استعد لإجراء اللعبة بإخفاء القلم الصغير داخل اليد اليسرى وذلك بلصق طرفه على الإصبع الأوسط.. كما بالشكل التالى .

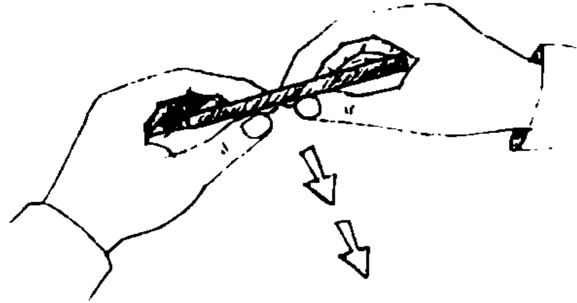


• اجلس أمام المنضدة وضع القلم الطويل على الطرف البعيد عنك .

• اسحب القلم من الطرفين بأصابع اليد اليمنى واليسرى ومرره على سطح المائدة ، وعند وصوله إلى الحافة المقابلة لك ارفعه بيدك لأعلى تجاه عينيك.. وتأمله لبعض الوقت بنظرات "سحرية" .

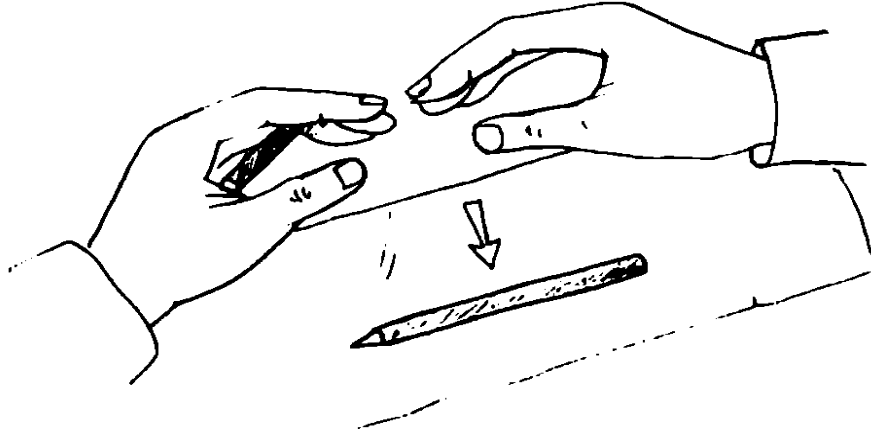
ثم أعلن للمشاهدين فشلك فى إخفاء القلم .. ثم أعده لمكانه الأصلى .

ثم أعلن للمشاهدين أنك ستكرر المحاولة مرة أخرى .

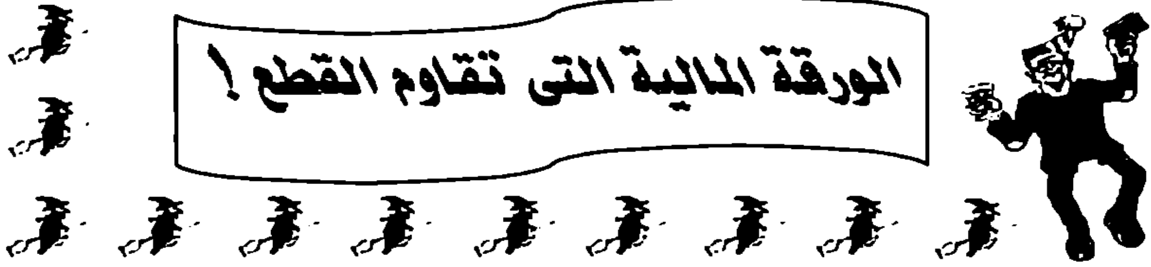


سحب القلم باليدين تجاه حافة المنضدة

• فى هذه المرة اسحب القلم بيدك بنفس الطريقة السابقة إلى حافة المنضدة ثم أسقط القلم على حجرك دون أن يلحظ المشاهدون ذلك ثم ضم يديك نبعضهما وانفخهما ثم افتح يدك اليسرى الحاملة للقلم القصير لتفاجىء المشاهدين بتحول القلم الطويل إلى قلم قصير .



عندما يصل القلم إلى حافة المنضدة قم بإسقاطه على حجرك



العرض :

فى هذه اللعبة المثيرة ، يضع اللاعب ورقة مالية داخل ظرف أمام المشاهدين ثم يقوم بقص الظرف بالمقص إلى نصفين ثم يستخرج الورقة المالية فـإذا بـها سليمة تماما ولم تقطع أو تقص !!

فكيف حدث ذلك ؟!

التفسير :

تمـر الورقـة الماليـة خـارج فتحـة سـرية بـالظرف علـى الجهـة غـير المرئيـة للمشاهدين ، وبذلك فإنها لا تدخل بين طرفى المقص .

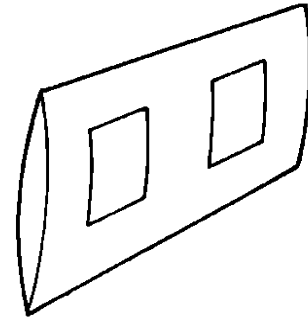
التنفيذ :

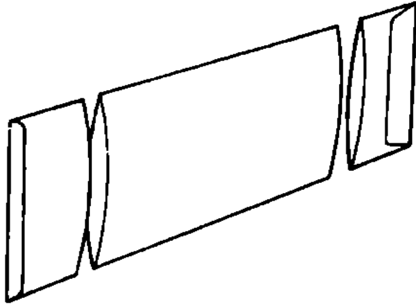
الأشياء المطلوبة :

- ورقة مالية جديدة (مثل فئة عشرة قروش) . - ظرف طويل . - مقص .

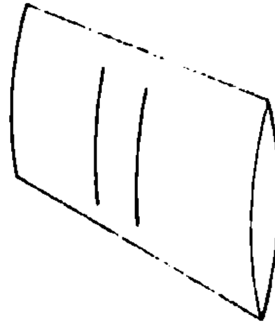
الطريقة :

• قم بقص طرفى الظرف .. وعمل فتحتين على سطح الظرف على شكل مربعين .

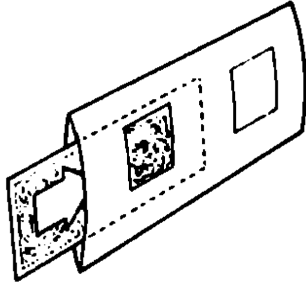

عمل فتحتين على سطح الظرف


قص طرف الظرف

• قم بعمل فتحتين طوليتين أخريين على السطح الآخر للظرف فيما بين الفتحتين السابقتين .. كما بالشكل التالى .

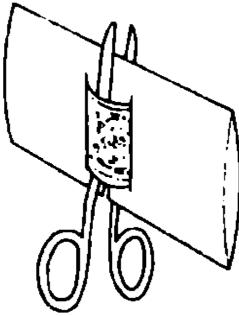

فتحتان طوليتان على السطح الخلفى للظرف

واحرص على إخفاء هذا السطح عن المشاهدين حتى لا ينكشف أمر هاتين الفتحتين السريتين .



• استعرض الآن الظرف وورقة النقود أمام المشاهدين .. ثم أدخل الورقة داخل الظرف .. وبذلك يمكن للمشاهدين رؤيتها داخل الظرف من خلال الفتحتين الكبيرتين على السطح المواجه لهما .

• استخرج الورقة من الظرف ثم أعد إدخالها مرة أخرى .. ولكن في هذه المرة ، مرِّر طرفها خلال الفتحة الطولية الأولى على السطح المواجه لك ثم أدخلها خلال الفتحة الطولية الثانية . وبذلك يكون منتصف الورقة المالية خارج الظرف .



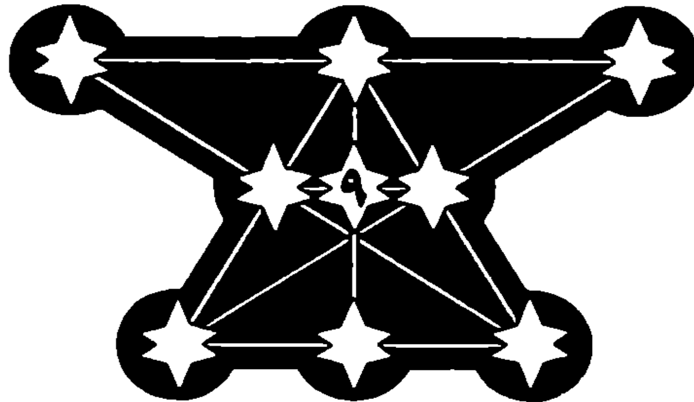
قم الآن بقص الظرف بحيث يمر أحد طرفي المقص تحت الجزء البارز للخارج من الورقة المالية .

• استخرج الآن الورقة المالية من داخل الظرف لتفاجئ المشاهدين بأنها سليمة تمامًا .



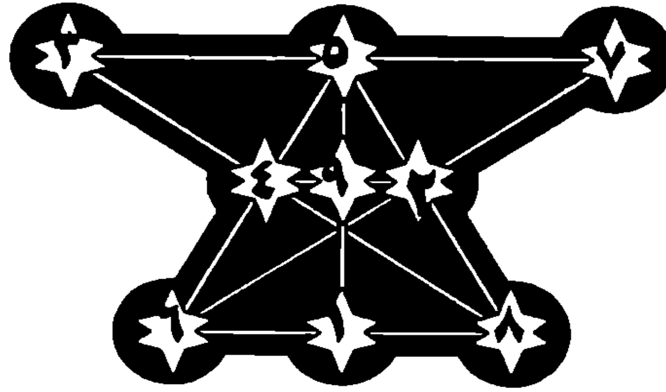
لُغز النجوم التسعة

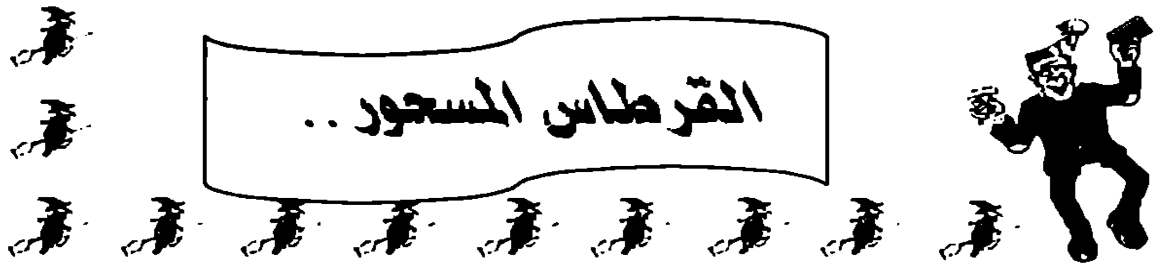




فى هذا الشكل يظهر تسعة نجوم يحمل النجم الأوسط رقم ٩ .. فهل يمكنك تكملة باقى الأرقام من ١ إلى ٨ بحيث يكون مجموع كل صف من هذه النجوم مساويًا ١٥ ؟

الحـــل :





العـرض :

يضع اللاعب أمامه على المنضلة كوبًا خفيفًا (من البلاستيك) تتجه فوهته لأسفل ، وعملة معدنية ، وقرطاسًا ملونًا مزركشًا من الورق المقوّى ، وقطعة من الورق الملون تُجرى فوقها اللعبة .



يقوم اللاعب بالتقاط القرطاس بيده ويضعه فوق الكوب فيغطيه تمامًا ثم يرفع الاثنين لأعلى ويدّعى أمام المشاهدين أن هذا القرطاس "المسحور" سيُخفى العملة المعدنية الموجودة على المنضدة .

ثم يردد بعض الكلمات السحرية : "جلا .. جلا .. هيا يا نقود طيرى واختفى .. . " .

ثم يضع اللاعب القرطاس الحامل بداخله الكوب فوق العملة المعدنية ، ثم يرفع القرطاس لأعلى تاركًا الكوب فوق العملة .. لكن العملة تختفى تمامًا ولا يظهر لها أثر لا تحت فوهة الكوب ولا بداخله !!

فأين ذهبت العملة ؟! وكيف اختفت ؟!

التفسير :

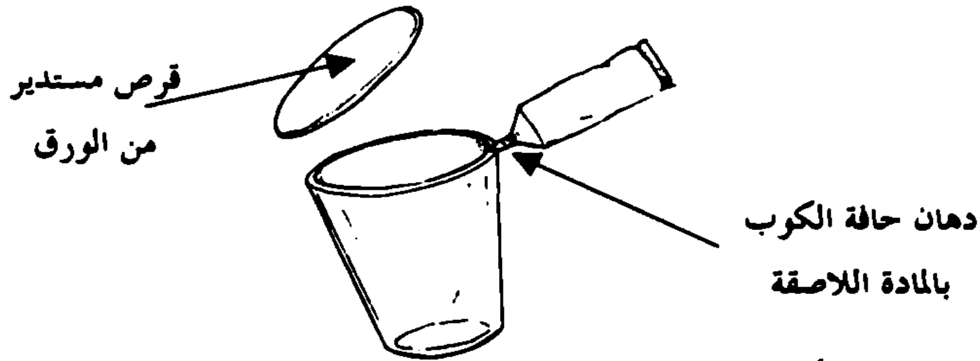
يكمن سرّ هذه اللعبة فى وجود قطعة ورق مستديرة تسد فوهة الكوب ، من نفس نوع ولون قطعة الورق الموجودة على المنضدة ، ولذلك فإنها لا تظهر للمشاهدين أثناء وضع الكوب على فوهته فوق المنضدة . وعندما يضع اللاعب الكوب فوق العملة فإنها لا تظهر لاختفائها أسفل قطعة الورق التى تسد فوهة الكوب والتى تتميز بنفس لون قطعة الورق الموجودة على المنضدة.

التنفيذ : الأشياء المطلوبة :

- كوب من البلاستيك
- ورق مقوّى ملون
- مادة لاصقة
- مقص
- أقلام مُلونة (فلوماستر)

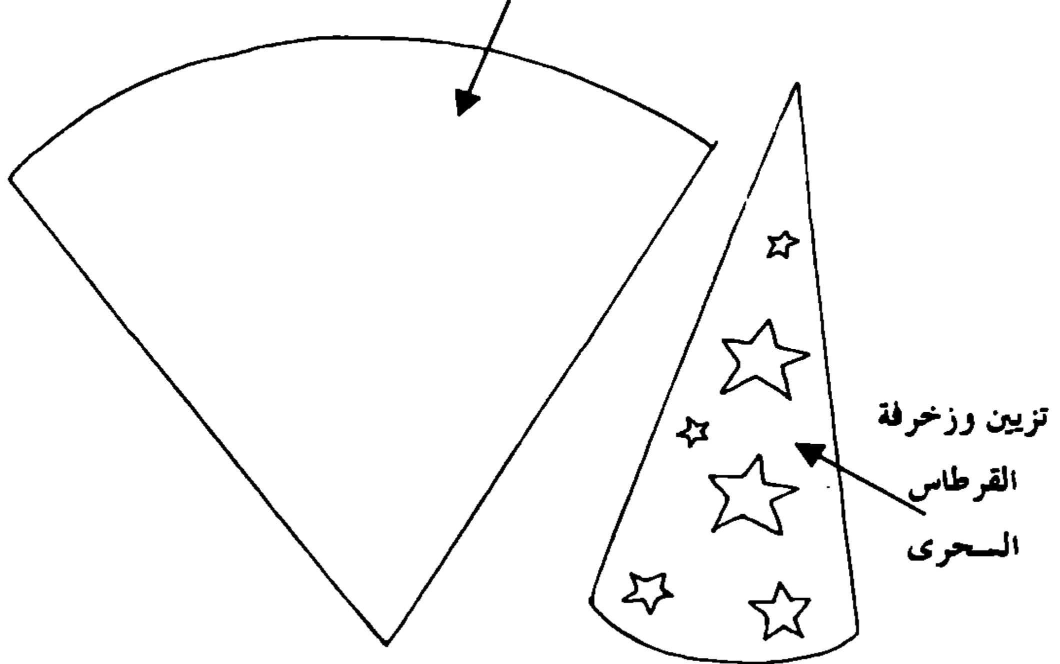
الطريقة :

- جهّز قطعة ورق مستديرة وألصقها حول فوهة الكوب .



• قم بتجهيز قطعة أخرى من الورق كبيرة الحجم على شكل مثلث له حافة مستديرة (أو شكل قطعة تورتة) .. ثم قم بلف الورق حول نفسه لعمل قرطاس بحيث تكون فوهته كبيرة بدرجة مناسبة لاستيعاب الكوب داخل القرطاس .

• ثم قم بعمل أى رسومات ملونة على القرطاس لإكسابه شكلا مميزا غير مألوف ليبدو قرطاسا سحريا !!



• يمكنك الآن القيام باللعبة على النحو السابق مع مراعاة أن يدخل الكوب داخل القرطاس تمامًا بحيث لا تظهر قطعة الورق التى تسد فوهته للمشاهدين .



هذا الصديق دائما يفاجئنا فى الحفلات وأعياد الميلاد بألغاز طريفة مثيرة.. مثل هذا اللغز الطريف .

قام صديقنا بوضع خمسة أكواب فارغة على المائدة أمام الحاضرين ، وجعلها صفا واحدا ، ثم قام بملء الكوب الأول والثالث والخامس بعصير الليمون .

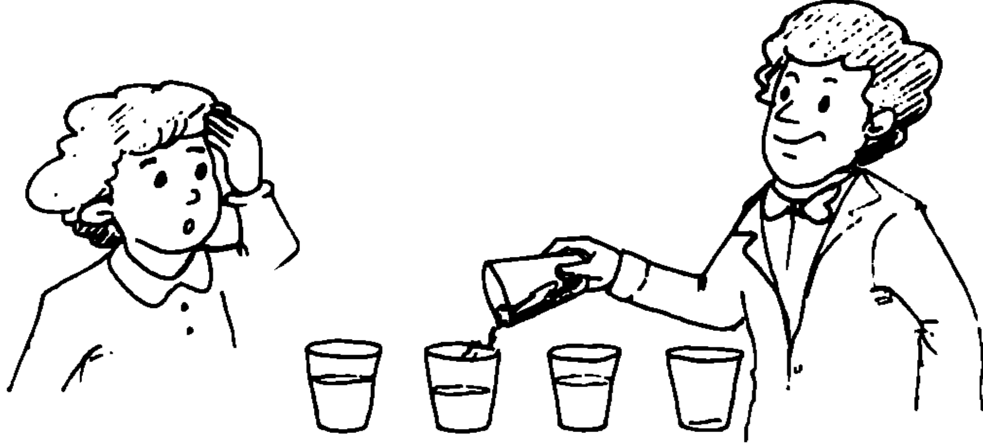


ثم طلب من الحاضرين إعادة ترتيب الأكواب بتحريك كوب واحد فقط بحيث يكون هناك ثلاثة أكواب ممتلئة على أحد الجانبين وكوبان فارغان على الجانب الآخر .

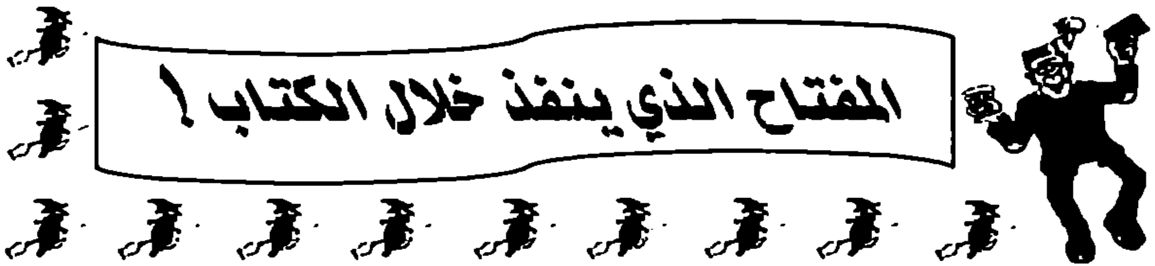
ترى ، كيف يمكن حل هذا اللغز ؟!

الحـــل :

إن الحل بسـيط للغايـة .. وهـو أن نقـوم بصـب عصير الليمـون الموجـود بالكوب الأول الممتلئ داخل الكوب الرابع الفارغ ثم نعيد نفس الكـوب إلى



مكانه الأصلى . وبذلك لحصل على الـترتيب الـلازم بتحريـك كـوب واحـد فقط.



العــرض :

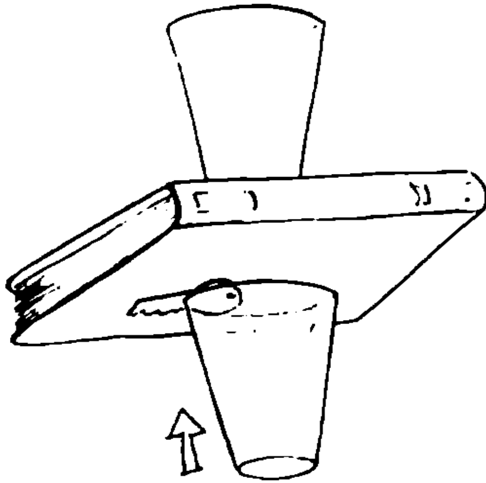
إن وظيفة المفتاح فتـح الأبـواب المغلقـة ، لكـن هـذا المفتـاح الـذى بحـوزة اللاعب يفعل أكثر من ذلك . إنه ينفذ خلال الأجسام الصلبة .. مثل الكتاب!!

ففى هذه اللعبة المحيرة ، يضع اللاعب كوبا على المنضدة ويضع على فوهتـه كتابا ويضع فوق الكتاب كوبا آخر .. ثم يمسك بمفتاح ويلفه بمنديله السـحرى ويسقط هذا المنديل داخل الكـوب العلـوى فـإذا بالمفتـاح ينفـذ مـن الكـوب

العلوى ويمر خلال الكتاب ليسقط داخل الكوب السفلى مما يثير عجب ودهشة المشاهدين .. فكيف حدث ذلك ؟ وما هو سر هذه اللعبة ؟

التفسير :

يقوم اللاعب سرا بإخفاء مفتاح آخر يثبته بين حافة الكوب السفلى والكتاب ، وعندما يدخل منديله السحرى المحتوى على المفتاح داخل الكوب العلوى يقوم فى نفس الوقت بإزاحة الكتاب بحركة خفيفة لكى يسقط المفتاح المختبئ داخل الكوب السفلى فيظن المشاهدون أنه ذلك المفتاح الذى يمسك به اللاعب داخل منديله السحرى .



المفتاح المختبئ بين حافة الكوب والكتاب

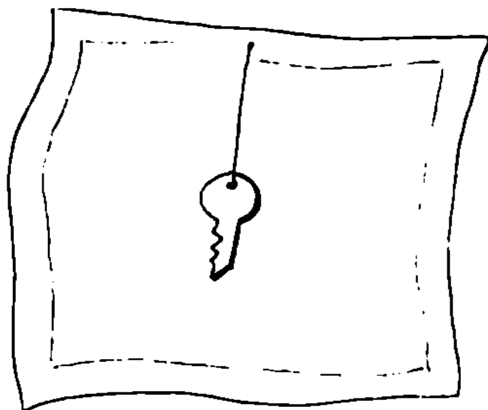
التنفيذ : الأشياء المطلوبة :

- ثلاثة مفاتيح متماثلة . - كوبان زجاجيان . - كتاب سميك .
- منديل غامق اللون . - خيط وإبرة .

الطريقة :

• يستعد اللاعب مسبقا لهذه اللعبة بتثبيت مفتاح على سطح المنديل .

فباستخدام الخيط والإبرة قم بتثبيت مفتاح على سطح المنديل بربطه بالخيط وعمل عقدة من أعلى وأخرى من أسفل .



المفتاح المثبت على سطح المنديل

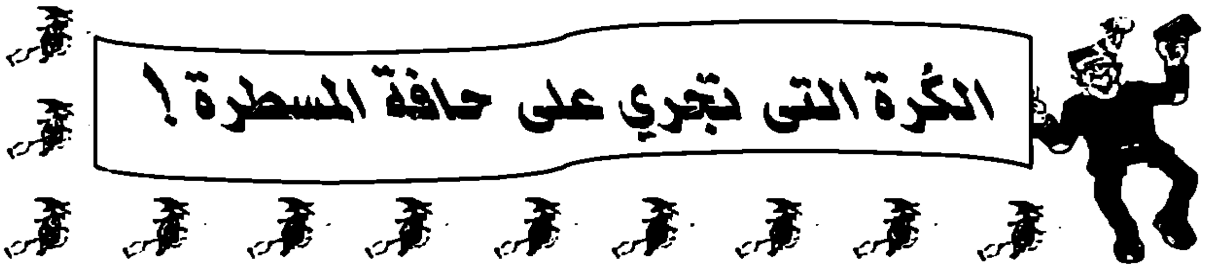
• أثناء إعداد الكوبين والكتاب فى الوضع السابق قم بحركة خفيفة سرية بتثبيت مفتاح آخر بين حافة الكوب السفلى والكتاب.. كما بالشكل السابق.

• أمسك الآن بالمفتاح الثالث واستعرضه أمام المشاهدين ثم قم بلفه داخل المنديل ثم تخلص من هذا المفتاح فى سرية ، واكتف بالمفتاح المثبت داخل المنديل وأمسكه لأعلى .

• اطلب من أحد المشاهدين الإمساك بالمفتاح الملفوف داخل المنديل ليتأكد بنفسه من وجود المفتاح .. ثم دعه يسقط المنديل داخل الكوب العلوى ، وبعد ذلك مباشرة قم باستخراج المنديل من الكوب وفى نفس اللحظة قم بتحريك الكتاب ليسقط المفتاح المختبئ داخل الكوب السفلى محدثا صوتا واضحا نتيجة ارتطامه بزجاج الكوب .

بعد ذلك استعرض المنديل السحرى أمام الحاضرين ليتأكدوا من خلوه من المفتاح وذلك باستعراض السطح الخالى من المفتاح ، بينما يكون السطح الآخر موجها ناحيتك بعيدا عن أنظار المشاهدين .





العـرض :

هل يمكنك تثبيت كُرة على حافة مسطرة؟.. أو هل يمكنك دحرجـة كُـرة مـن جانب لآخر على حافة مسطرة ؟ هذا عمل يبدو مستحيلاً .

لكن اللاعب فى هذه اللعبة استطاع ذلك . فقـد فاجـأ المشـاهدين بتثبيـت كُرة تنس على حافة مسطرة ، بل وأكثر مـن ذلـك أنـه قـام بميـل المسـطرة مـن جانب لآخر دون أن تسقط الكرة.. بل قام كذلـك بتثبيتـها فـوق قمـة المسـطرة وهى فى وضع رأسى !

التفسـير :

إن اللاعب استعد مسبقًا لهذه اللعبة بتجهيز المســطرة بطريقـة معينـة لهـذا الغرض ، حيث قام بوضع دِعامة على السطح الداخلـى للمسـطرة عبـارة عـن شريحة من ورق الكرتون السميك بطول المسطرة بحيث تصنـع حافـة الكرتـون وحافة المسطرة مسارًا متوازنًا للاحتفاظ بالكرة فـى وضـع ثـابت. وقـام كذلـك بوضع مادة لاصقة على أحد جانبى المسطرة لتثبيتها على هذا الجانب بعد جعل المسطرة فى وضع رأسى .

شريط
الكرتون
شريط لاصق
مادة لاصقة

السطح الخلفى للمسـطرة السحرية

التنفيذ :

الأشياء المطلوبة :

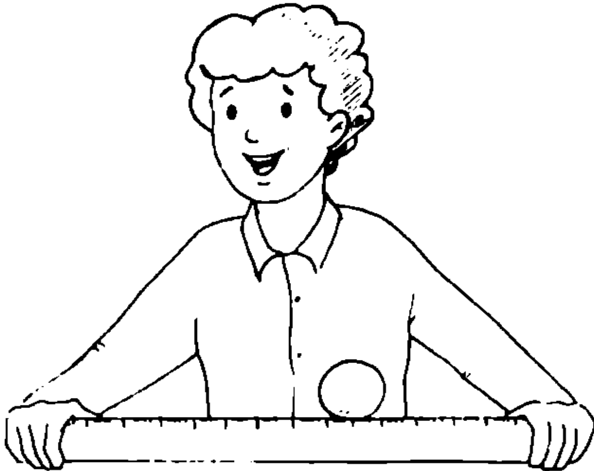
- كرة تنس أو كرة (بنج بونج) . - مسطرة خشبية من النوع السميك .
- مادة لاصقة أو شمع أو صابون . - شريط لاصق .
- ورق كرتون سميك .

الطريقة :

• اقطع شريحة من الكرتون بحيث يكون طولها أقل من طول المسطرة بحوالى ٢ سم .. ويكون عرضها أقل من عرض المسطرة بمقدار ١ سم .

• ثبت شريحة الكرتون على السطح الخلفى للمسطرة :وضع شريط لاصق على امتداد الحافة السفلية لشريحة الكرتون .. وبحيث يكون ارتفاع حافتها العليا أقل من ارتفاع حافة المسطرة بحوالى ١ سم .

• لاحظ أنه لابد من وجود مسافة فى حدود ١ سم بين حافة المسطرة وحافة الكرتون لتثبيت الكرة على الفراغ الفاصل بينهما .. ولكى تحقق ذلك ، أمسك المسطرة بالطريقة الموضحة بالشكل التالى ، حيث تدفع بإصبع الإبهام من الجانبين شريحة الكرتون للخلف وبالتالى تفتح فراغا بينها وبين حافة المسطرة.

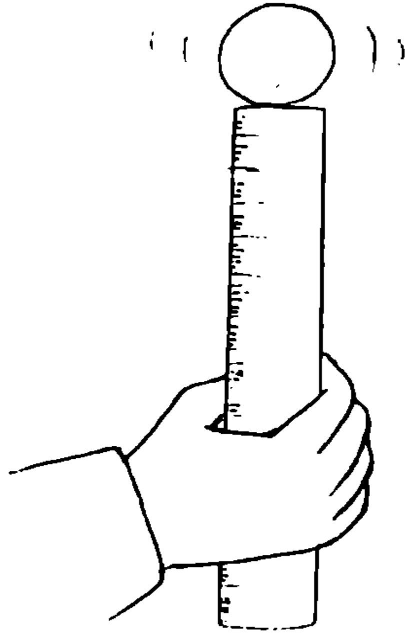


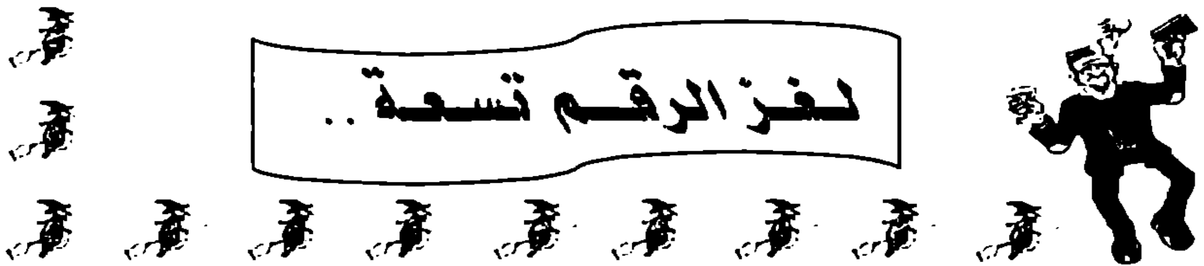
لاحظ أن إصبع الإبهام يفصل بين الكرتون والمسطرة مما يكون فراغا بينهما

● والآن بعدما عرفت أسرار هذه اللعبة قم بالتدرب على أدائها عدة مـرات قبل تنفيذها أمام المشاهدين .

● أثناء تنفيذ اللعبة أمام المشاهدين ، يفضل أن تفشل فى تثبيت الكرة على المسطرة عدة مرات ثم تنجح فى ذلـك فـى المرة الأخيرة ، فذلك يوحى للمشاهدين بجدية اللعبـة. كما يجب أن تجعل مستوى المسطرة مرتفعًا نسـبيًا عن أنظار المشاهدين حتى لا يتمكنوا مـن رؤيـة سطحها الخلفى .

● لكى تتمكن من تثبيت الكرة علـى طـرف المسطرة بعد وضع المسطرة فى وضع رأسى ، قـم بوضع مادة لاصقة أو شمع أو قطعة صابون صغيرة على طرف المسطرة لكى تلتصق الكرة بـالطرف فتثبت فى مكانها .


تثبيت الكرة على طرف المسطرة



كيف حدث ذلك .. ؟!!

إليك هذا اللغز الطريف : اعمـل سلسـلة مـن كلبسـات الـورق بعـدد ١٩ كلبسًا دون أن يعرف أحد من المشاهدين هذا العدد .. ثم اكتب على ورقة هذه

العبـارة : "إن عـدد الكلبسـات المتبقيـة بالسلسـلة ٩ كلبسـات ". والآن ابـدأ اللعبة.. سلِّم السلسلة لأحد من المشاهدين .. وسلِّم الورقة المطوية لأحد آخر .

ثم أعطِ ظهرك للمشاهد الماسك بالسلسلة واطلب منه اختيار أى رقم مـن واحد إلى ثمانية.. ثم اطلب منه فصل هذا العدد من الكلبسات من السلسـلة.. وحساب العدد المتبقى.. ثم فصل عدد آخر من الكلبسات من طرفى السلسـلة بحيث يناظر طرفى العدد المتبقى من الكلبسات .

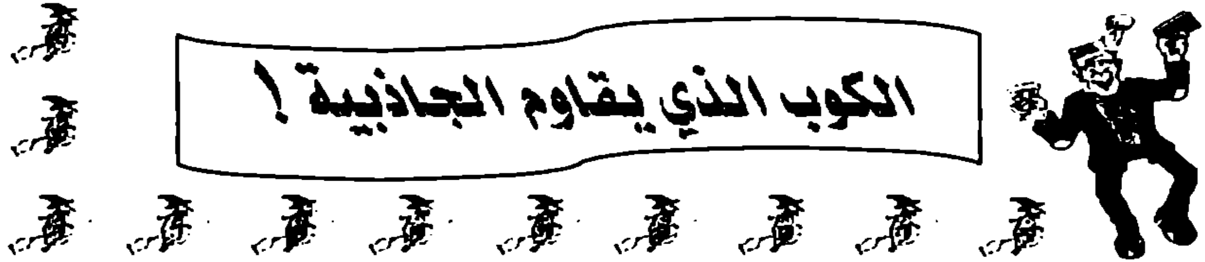
مثال : لو افترضنا أن المشـاهد اختـار رقـم ٥ .. فإنـه سـيقوم بفصـل خمسـة كلبسات وبذلك يكون المتبقى هو عدد ١٤ .. وبالتالى سيقوم بفصل ٤ كلبسـات من طرف وكلبس واحد من طرف آخر ، وبذلـك يكـون هـذان الرقمـان ٤ ، ١ مناظرين لطرفى العدد ١٤ .

وبذلك يكون عدد الكلبسات المتبقى بالسلسلة هو٩ .



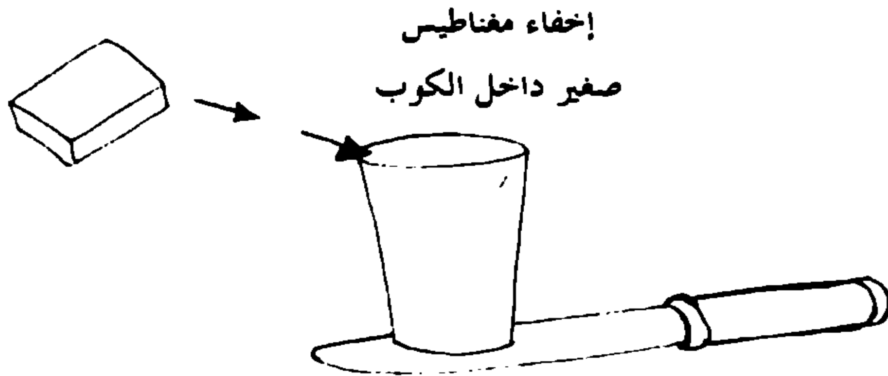
والآن استدر ناحية المشاهدين ، واطلب من المشاهد المحتفظ بالورقة المطويـة قراءة العدد الذى قمت بتخمينه مسبقًا .. سيفاجأ المشـاهدون بأنـه نفـس عـدد الكلبسات المتبقى بالسلسلة !! كَرِّر إجـراء هـذه اللعبـة مـرة أخـرى ، وأخـرى باختيار أرقام مختلفة من واحد إلى ثمانيـة .. والقيـام بنفـس الخطـوات السـابقة ستجد أن عدد الكلبسات المتبقى بالسلسلة يكون دائمًا هو عدد ٩ .

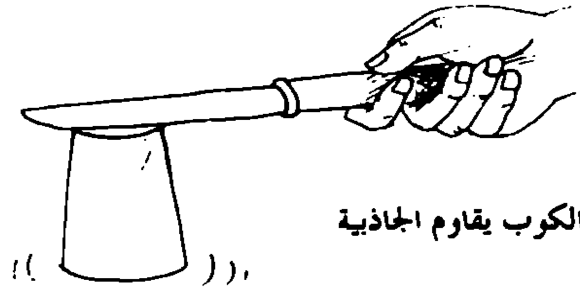
ولاحظ أنه من الضرورى ألا يعرف المشاهدون بـأن السلسـلة التـى قمـت بإعدادها للعبة تحتوى على عدد ١٩ كلبسًـا . فـاجعل هـذا العـدد أحـد أسـرار اللعبة .



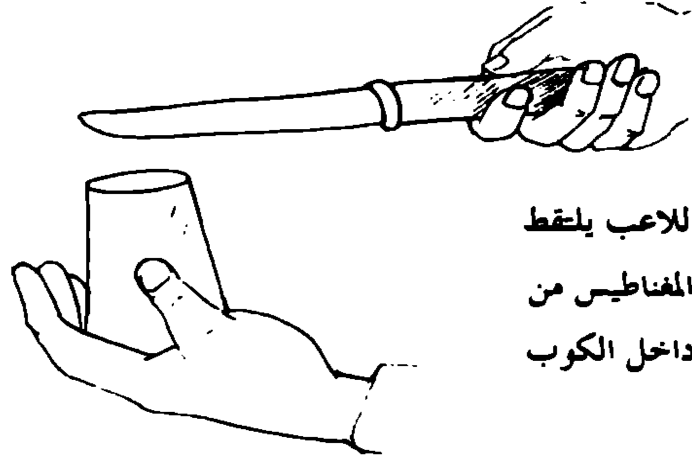
العــرض :

يمكنك أن تضع كوبًا على طرف سكين .. ولكن هل يمكنك أن تقلب وضع السكين بحيث يظل الكوب فى مكانه ؟.. هذا أمر يبدو مسـتحيلاً !! ففـى هـذه اللعبة يمسك اللاعب بسكين ويفرده بيده للأمام فى مسـتوى أفقـى ثـم يضـع كوبًا على طرفه.. كل هذا أمرعادى . لكنه فى الخطـوة التاليـة يقـوم بلـف يـده بالسكين بحيث يتجه السطح الحامل للكوب لأسفل ، وعلى الرغـم مـن ذلـك فإن الكوب لا يسقط ويظل مثبتًا بسطح السكين وكأنه يتحدى قوانين الجاذبيـة الأرضية!!





الكوب يقاوم الجاذبية



اللاعب يلتقط المغناطيس من داخل الكوب

التفسير :

إن سرّ هذه اللعبة يكمن فى وجود مغناطيس صغير قوى قام اللاعب بإخفائه سرًا داخل الكوب.. وبفعل قوته المغناطيسية أدى لالتصاق الكوب بسطح السكين المصنوع من الحديد نظرًا لقوة التجاذب بين المغناطيس وسطح السكين الحديدى .

التنفيذ :

الأشياء المطلوبة :

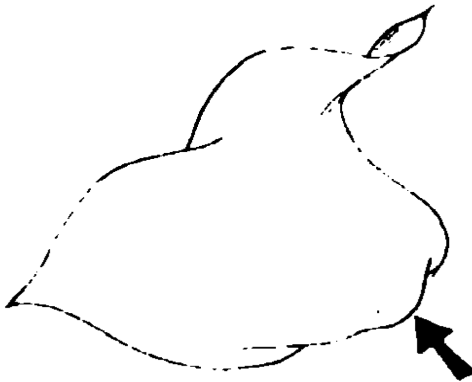
- سكين من الحديد (أو مسطرة من الحديد) .
- مغناطيس قوى .
- كوب من البلاستيك (أو من الورق) .
- منديل .
- شريط لاصق .

الطريقة :

- قم بإخفاء المغناطيس بيدك اليسرى (أو اليمنى) تحت الأصابع .
- التقط السكين بيدك اليمنى واستعرضه أمام المشاهدين .
- التقط الكوب بيدك اليسرى وقم بوضعه على طرف السكين ، وأثناء ذلك قم سرًا بإسقاط المغناطيس داخل الكوب .
- اقلب سطح السكين لأسفل بحركة بطيئة لتفاجئ المشاهدين باستمرار ثبات الكوب على سطح السكين .
- اسحب السكين للخلف وفى نفس الوقت اسحب الكوب فى الاتجاه المضاد لفصل التجاذب بينهما .. وقم سرًا بالتقاط المغناطيس على كف يدك أثناء الإمساك بالكوب وقدّم الكوب للمشاهدين لفحصه .. وأثناء ذلك قم بإخفاء المغناطيس بأى مكان كإلقائه داخل الصندوق السحرى الذى تحفظ به أدواتك .

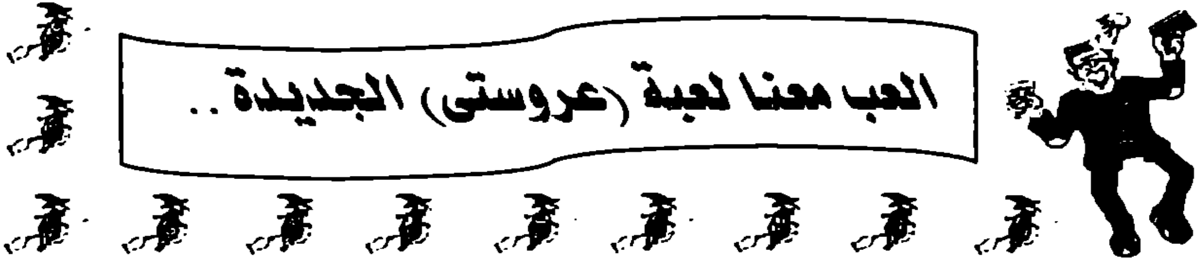
حتى لا يظهر المغناطيس :

- فى حالة استخدام كوب شفاف من البلاستيك فإن المغناطيس قد يظهر بداخله ، ولكى تتغلب على ذلك يمكنك لف المغناطيس بمنديل من الحرير وتدلية هذا المنديل داخل الكوب ثم التقاط المنديل فى نهاية اللعبة ، وإخفاء المغناطيس الموجود بداخله .



إخفاء المغناطيس داخل منديل من الحرير

• فى حالة إسقاط المغناطيس داخل الكوب فإنه قد يُحدث صوتًا مسموعًا للمشاهدين ولكى تخفى هذا الصوت يمكن لف سطح المغناطيس (ماعدا جوانبه الممغنطة) بشريط طبى لاصق .



كُلنا يعرف لعبة عروستى التقليدية ، حيث يتفق الأصدقاء على تحديد شىء معين بالحجرة لا يعرفه اللاعب .. ومن خلال ذكر مواصفات هذا الشىء يمكن للاعب معرفته .

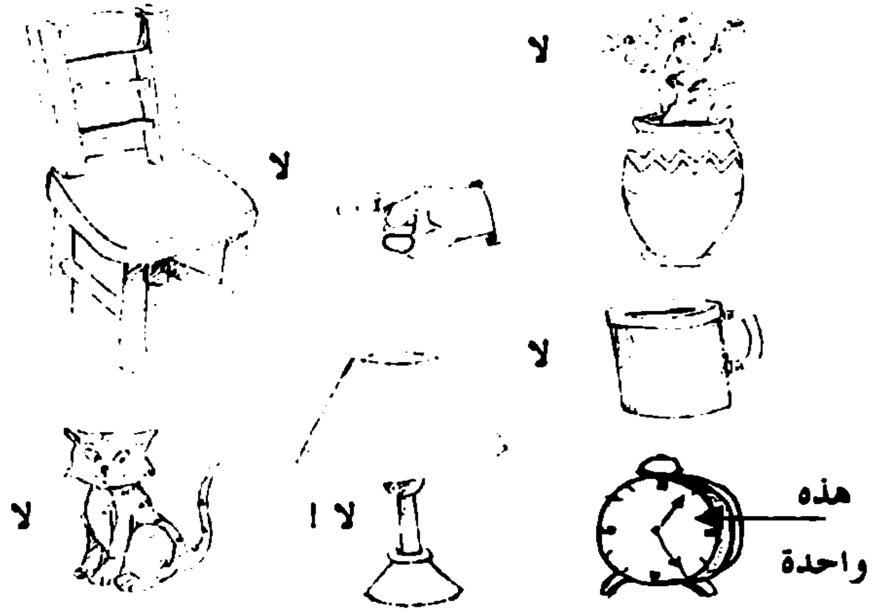
ولكن فى لعبة عروستى المُطورة الجديدة يعرف اللاعب الشىء المتفق عليه تلقائيًا ودون أن يذكر له الأصدقاء أى مواصفات له على الإطلاق !!

فكيف يمكن ذلك ؟!

التفسير :

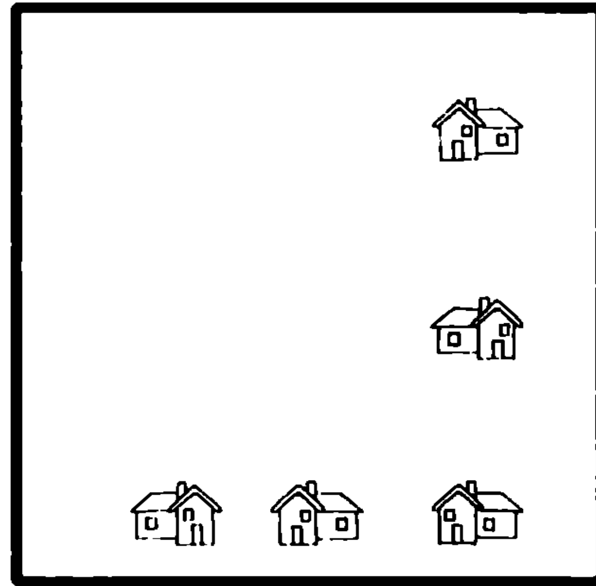
إن اللاعب (الغائب عن الحجرة) يتفق سرًا مع أحد أصدقائه من المشاهدين على أن يشير إليه بطريقة خفية ، مثل مجرد النظر بالعين للأشياء .. ويتفق الاثنان على أن آخر شىء له لون أسود ينظر إليه الصديق يتلوه مباشرة الشىء المقصود الذى اتفق عليه باقى الأصدقاء .

فيأتى اللاعب إلى الحجرة ويبدأ فى التحقق من الأشياء الموجودة حوله (مثل المقعد ثم الفنجان ثم زهرية الورد إلى آخره) وعندما يلحظ أن عينى صديقه تتركز على شىء له لون أسود فإنه يعرف أن الشىء التالى له هو الشىء المقصود.





اختبر قدرتك على التخيُّل ..



قبل أن يتوفى الأب الريفى ترك وصية توضح كيفية تقسيم ثروته التى تشتمل على عدد ٤٠٠ فدان و٥ منازل على أبنائه الخمسة .. تقول الوصية :

- يأخذ ابنى الأكبر ٢٠٠ فدان .
- يأخذ ابنى الثانى ١٠٠ فدان .
- يأخذ ابنى الثالث ٥٠ فدانًا .
- يأخذ ابنى الرابع والخامس (التوءم) ٢٥ فدانًا لكل منهما .

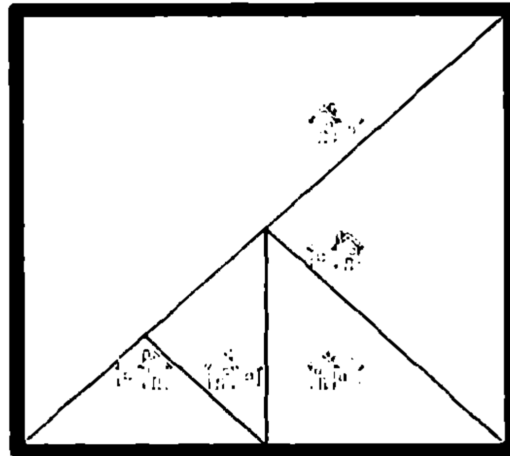
كما اشترط فى وصيته أن تكون قِطَع الأرض المقسمة لها نفس الشكل ، وأن تشتمل كل قطعة على منزل من المنازل الخمسة .

ترى كيف يمكن تقسيم الأرض على هذا النحو السابق ؟

استخدم قلمك الرصاص فى تخطيط الإجابة على الصورة السابقة .

الحـــــل :

تقسم الأرض على النحو الموضح بالشكل التالى :







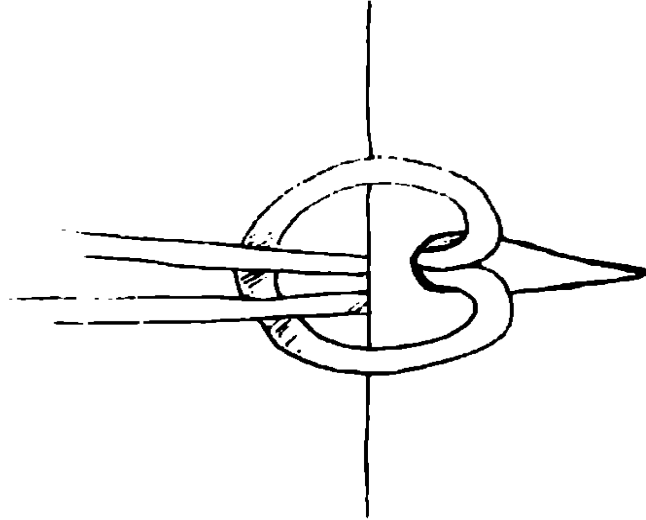
الهروب من داخل العُقدة المُحكمة ..

العـرض :

نحن نعرف لُعبة الرجل القـوى الـذى يلفونـه بالحبـل فيقطِّعـها بعضلاتـه القوية ويتحرر منها .

أما فى هذه اللعبـة فـإن اللاعـب يتحـرر مـن حبـل ملفـوف حولـه ليـس بعضلاته القوية وإنما بذكائه الحاد .

• يأتى اللاعب بحبل رفيع متين يبلغ طوله حـوالى ١٠ أمتـار ، ويشـكّله فـى صورة حبل مزدوج بضم طرفيه ، ثم يُمرر طرف هذا الحبل داخل عُروة الجاكتـة ويصنع عقدة يُمرر خلالها الطرف الآخر الحر ، كما بالشكل التالى .



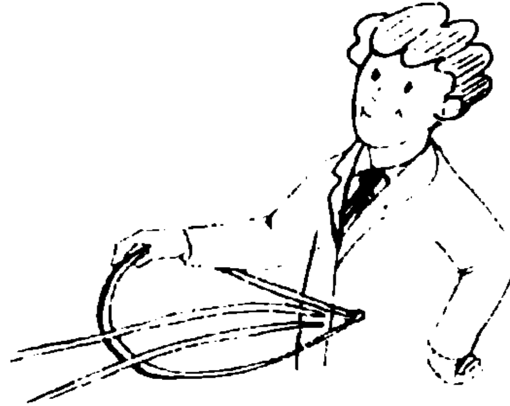
عُقدة حول عُروة الجاكتة

ثم يقوم اللاعب بإمرار هذا الطرف الحر خلال ثقب مفتاح باب ، ويطلـب من أحد المشاهدين الإمساك بهذا الطرف الحر . وبذلك يكون اللاعب موجودًا

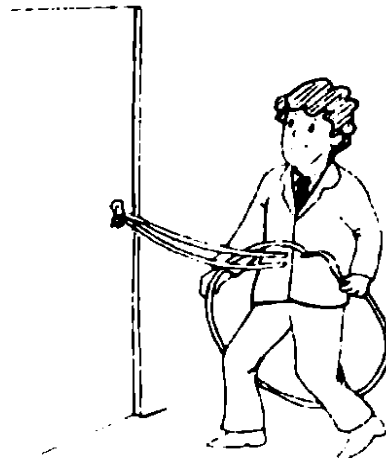
خلف الباب والمشاهد موجودًا من الناحية الأخرى ممسكًا باللاعب من خلال الطرف الحر النافذ خلال فتحة مفتاح الباب .

ويبدو واضحًا للمشاهدين أنه من المستحيل أن يتحرر اللاعب من هذا الحبل المربوط به .

- بعد ذلك يقفل اللاعب الباب ويطلب من المشاهد الماسك بالحبل أن يقوم بالعدّ من عشرة إلى صفر .
- وأثناء ذلك يقوم اللاعب بفك الحبل بالطريقة التالية : يقوم بسحب الطرف الحر قليلاً لتوسيع العقدة (كما بالشكل التالى) .



ثم يخطو اللاعب خارج العقدة الكبيرة (كما بالشكل التالى) .



ثم يرفع العقدة ويمررها فوق رأسه .



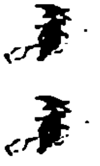
وبذلك استطاع اللاعب التحرر تمامًا من الحبل .

• وقبل أن ينتهى المشاهد من العد يطلب منه اللاعب جذب الحبل فإذا بالحبل يصبح حرًا تمامًا من اللاعب والذى يفاجئ المشاهدين بالخروج من الباب بدون الحبل !

التحضير لهذه اللعبة :

كما ترى لا تحتاج ممارسة هذه اللعبة الطريفة سوى حبل طويل رفيع.. كما تحتاج إلى مكان فسيح به باب غرفة .

ويجب التدرب على أداء هذه اللعبة عدة مرات قبل ممارستها أمام المشاهدين.




البالونة العجيبة .. !



العرض :

يضع اللاعب بالونة حمراء فى صندوق أحمر .. وبالونة خضراء فى صندوق أخضر ثم يستخرج البالونتين فإذا بالبالونة الحمراء تخرج من الصندوق الأخضر والبالونة الخضراء تخرج من الصندوق الأحمر .. فكيف حدث ذلك التبديل العجيب؟!

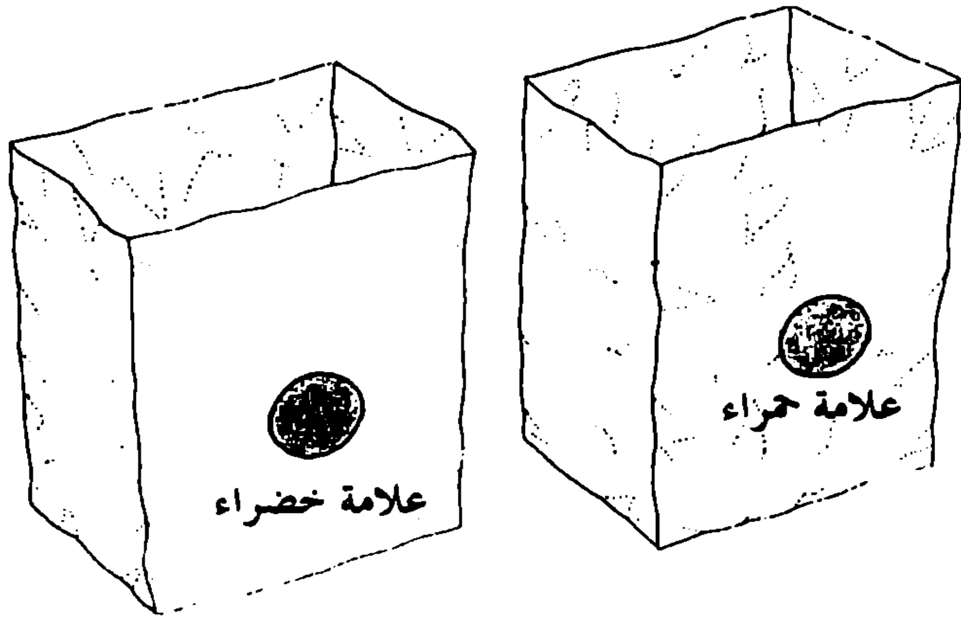
التفسير :

يضع اللاعب بالونة خضراء داخل البالونة الحمراء وبالونة حمراء داخل البالونة الخضراء ثم يستخرج البالونة الداخلية والتى تختلف فى اللون مع لون الصندوق .

التنفيذ :

الأشياء المطلوبة :

- حقيبة صغيرة من الكرتون بلون أحمر وأخرى بلون أخضر.. أو يمكنك تجهيز حقيبتين أو صندوقين بأى لون مع وضع علامة حمراء على إحداهما ووضع علامة خضراء على الأخرى، كما بالشكل التالى .

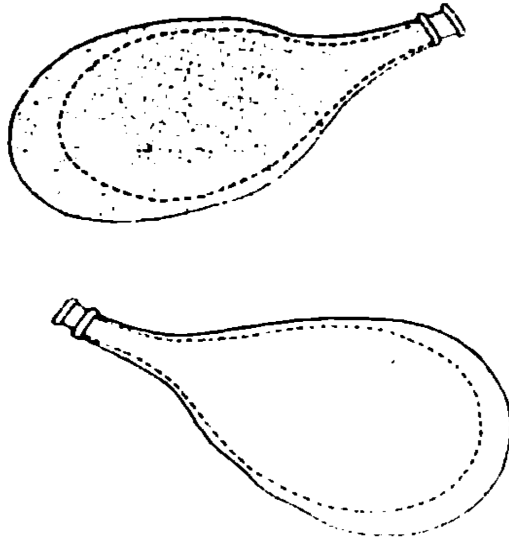


-زوج من البالونات بلون أحمر وآخر بلون أخضر .

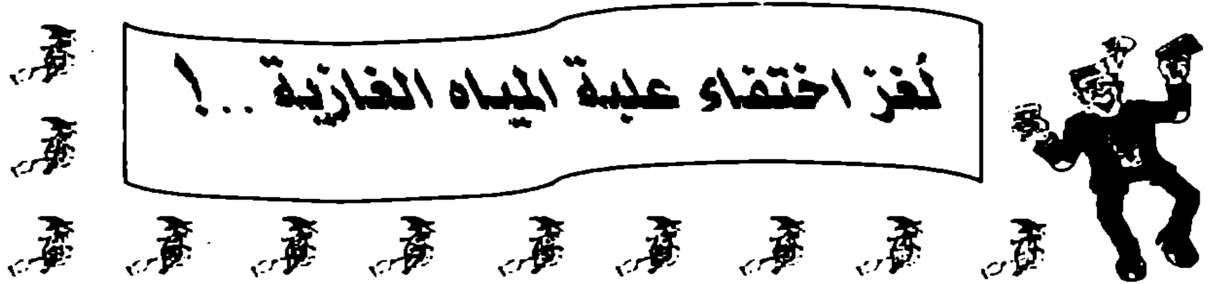
-عصا سحرية (عود خشبى) .

الطريقة :

- قم مسبقًا بالتجهيز للعبة بإدخال بالونة حمراء داخل أخرى خضــراء وبالونـة خضراء داخل أخرى حمراء.. يمكنك عمل ذلك باستخدام الطرف غير البــارز لقلم رصاص (كما بالشكل التالى) .



- استعرض كل بالونة أمام المشاهدين بحيث تمسك بها من العنق حتى لا تظهر البالونة الداخلية. واستعرض كل صندوق من الداخل أمام المشاهدين ليتأكدوا من خُلوّه تمامًا .
- والآن ضع كل بالونة داخل الصندوق المتوافق مع لونها .
- باستخدام العصا السحرية قم بعمل عدة حركات فوق الصندوقين للإيحاء للمشاهدين بأن شيئًا غريبًا سيحدث .
- بعد ذلك التقط الصندوق الأحمر بيدك اليسرى وأسنده من أسفل بباطن يدك ثم أدخل يدك اليمنى بالصندوق واسحب عنق البالونة الداخلية واستخرجها واستعرضها أمام المشاهدين.. ثم طبِّق الصندوق الكرتوني بيدك ودعه جانبًا . كرر نفس الشيء للصندوق الآخر .



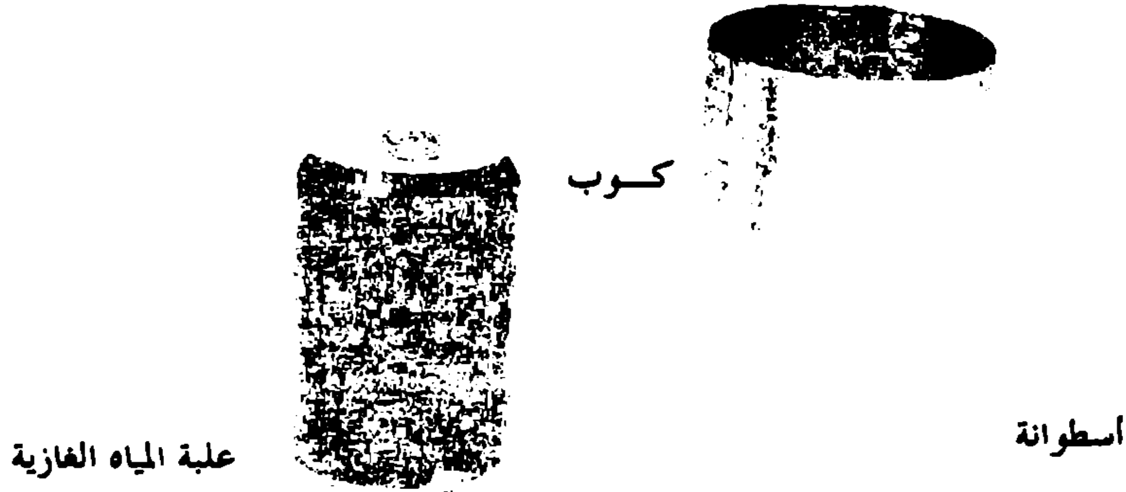
العرض :

يضع اللاعب أمامه أسطوانة معدنية وعُلبة مياه غازية (Can) .. ثم يقوم بوضع الأسطوانة فوق العلبة ثم يرفعها فلا تظهر علبة المياه الغازية ، وإنما يظهر كوب.. ثم يعيد وضع الأسطوانة فتظهر علبة المياه الغازية !!

فما سرّ هذا التبديل العجيب ؟!!

التفسير :

إن علبة المياه الغازية مقصوصة من أسفل وتخفى بداخلها كوبًا.. ومن خلال وجود ثقب بجدار الأسطوانة يمكن للاعب أن يلتقط علبة المياه الغازية مع الأسطوانة ويرفعهما لأعلى فيظهر الكوب.. وبدون استخدام هذا الثقب يمكنه ببساطة رفع الأسطوانة فقط فتظهر علبة المياه الغازية .



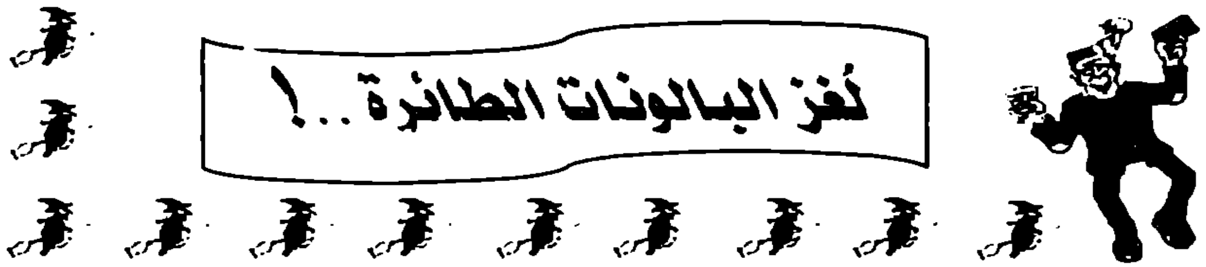
التنفيذ : الأشياء المطلوبة :

- عُلبة مياه غازية .
- كوب خفيف الوزن يمكن وضعه داخل علبة المياه الغازية.
- أسطوانة معدنية أو أسطوانة من الكرتون الملفوف يمكن وضع علبة المياه الغازية بداخلها . - مقص .

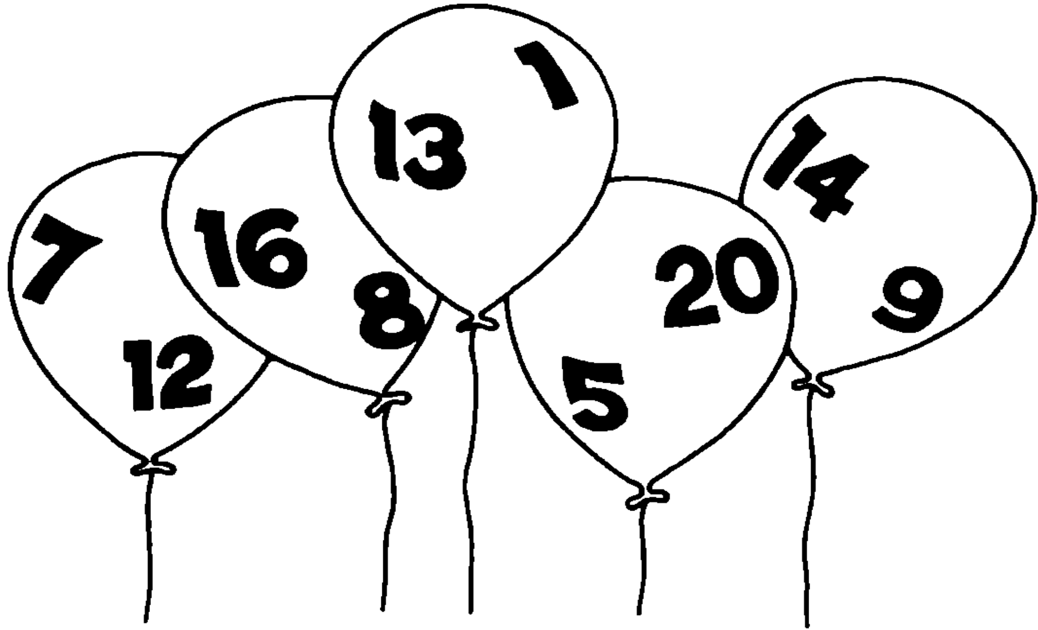
الطريقة :

- قم بعمل فتحة بقاعدة العلبة تسمح بإدخال الكوب خلالها وتغطيته بالعلبة.
- قم بعمل ثقب بحجم طرف إصبع الإبهام على الأسطوانة من أسفل .

• قم بوضع رسومات وزخارف على الأسطوانة للإيحاء للمشاهدين بأنها أسطوانة سحرية أو غير عادية .
• ضع الكوب داخل العُلبة وضع الأسطوانة فوق الاثنين .
• ارفع الأسطوانة فتنكشف علبة المياه الغازية .
• ضع إصبع الإبهام داخل الثقب الذى عملته ، ثم ارفع الأسطوانة بيدك مع الضغط على هذا الثقب بالإبهام وبذلك يمكنك رفع الأسطوانة مع العلبة فينكشف الكوب . كرر ذلك عدة مرات أمام المشاهدين .



لغز البالونات الطائرة ..!



هذه البالونات الخمس يحمل كل منها رقمين على السطح الظاهر لنا.. لكن هناك رقمين آخرين على السطح الخلفى لكل منها.. فهل يمكنك معرفة هذين الرقمين إذا عرفت أن مجموعهما بالإضافة لمجموع الرقمين الظاهرين على كل بالونة يعطى نفس القيمة ؟

الحل :

1) 7, 12, 4, 19 = 42
2) 16, 8, 3, 15 = 42
3) 13, 1, 10, 18 = 42
4) 5, 20, 6, 11 = 42
5) 14, 9, 17, 2 = 42




الصحيفة المسحورة..!



العرض :

يمسك اللاعب بصحيفة أمام المشاهدين ويقرأ العنوان الرئيسى بأعلى الصفحة الأولى ثم يقوم بقطع هذا الجزء من الصفحة ويلقى به فى سلة المهملات ثم يفاجئ المشاهدين بظهور نفس العنوان على الجزء المقطوع بأعلى الصفحة وكأن شيئا لم يحدث !!

التفسير :

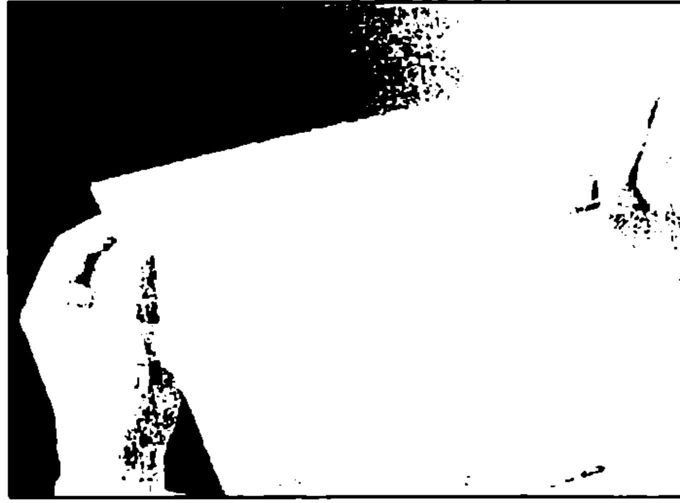
هذا الجزء من الصحيفة الذى قطعه اللاعب هو جزء ملصوق زائف يخفى وراءه الصحيفة الأصلية .

التنفيذ : الأشياء المطلوبة :

- صحيفتان متماثلتان . - مسطرة . - مادة لاصقة .

الطريقة :

• اقطع جانب الصحيفة العلوى الذى يحمل عنوان الخبر الرئيسى ثم اثنِ هذا الجزء للخلف.. كما بالشكل التالى .



ثنى الجزء العلوى الذى يحمل الخبر الرئيسى للداخل

بعد قطع هذا الجزء من الجنب

• خُذ الصحيفة الأخرى وقم بقطع الجزء العلوى الذى يحمل الخبر الرئيسى باستخدام المسطرة .

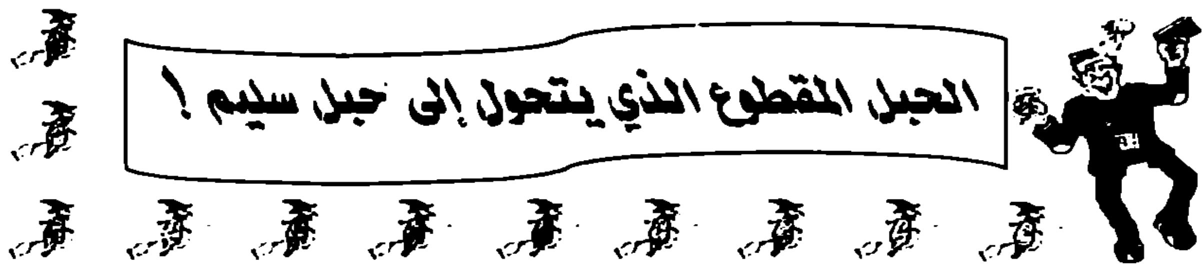


قطع الجزء العلوى الحامل للخبر الرئيسى من الصحيفة الثانية

• قم بلصق هذا الجزء المقطوع على حافة الجزء المثنى بالصحيفة الأولى بحيث تظهر الصفحة بصورة كاملة متناسقة .

• استعرض الصحيفة أمام المشاهدين ممسكًا بها بيدك من الطرفين.. ثم قم بنزع الجزء الزائف الملصوق الذى يحمل العنوان الرئيسى.. وألقِ به فى سلة المهملات.

• أمسك بالصحيفة المقطوعة بيدك من الطرفين وارفع بإصبعك من الداخل الجزء المثنى لتظهر الصفحة سليمة كاملة مرة أخرى أمام المشاهدين.



العرض :

يستعرض اللاعب أمام المشاهدين حبلاً ممسكًا به بيده اليسرى ثم يثنيه من المنتصف ليجعله مزدوجًا ثم يقوم بقص الحبل من المنتصف إلى جزأين ، ثم ينفخ فى يده الممسكة بالحبل المقصوص فإذا به يتحول إلى حبل واحد سليم تمامًا !

التفسير :

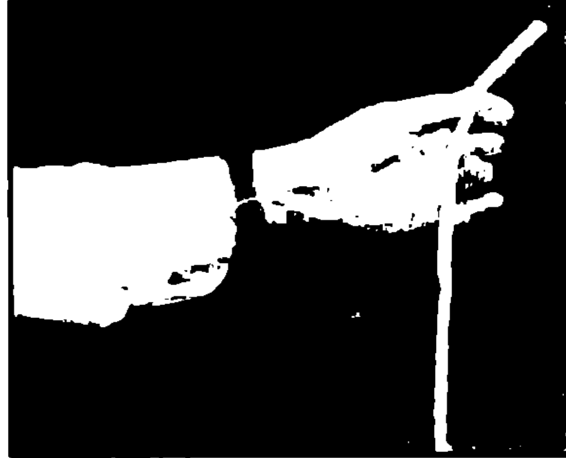
سرّ هذه اللعبة يكمن فى وجود جزء آخر من الحبل يخفيه اللاعب تحت جلد الساعة التى يضعها بيده، وهو الجزء الذى يقوم اللاعب بقصّه، بينما يظل الحبل الأصلى سليمًا .

التنفيذ : الأشياء المطلوبة :

- حبل طويل .
- حبل آخر قصير مربوط على شكل حلقة طويلة من نفس نوع الحبل السابق .
- ساعة يدوية . - مقص .

الطريقة :

[١] قم بإخفاء الحبل القصير تحت رباط الساعة بحيث لا يظهر كف يدك للمشاهدين .



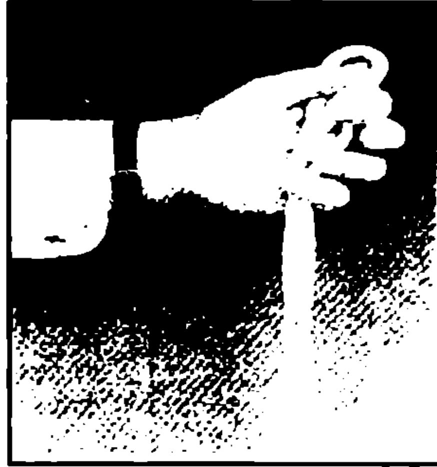
[٢] اثنِ الحبل الطويل من المنتصف وضع الجزء المثنى على كف يدك.



[٣] ثم التقط الحبل الخلفى بأصابعك دون أن يلحظ المشاهدون ذلك .



[٤] ضع الحبل الخلفى فوق الحبل الطويل بحيث تكون قمته المثنية بارزة لأعلى خارج الكف .

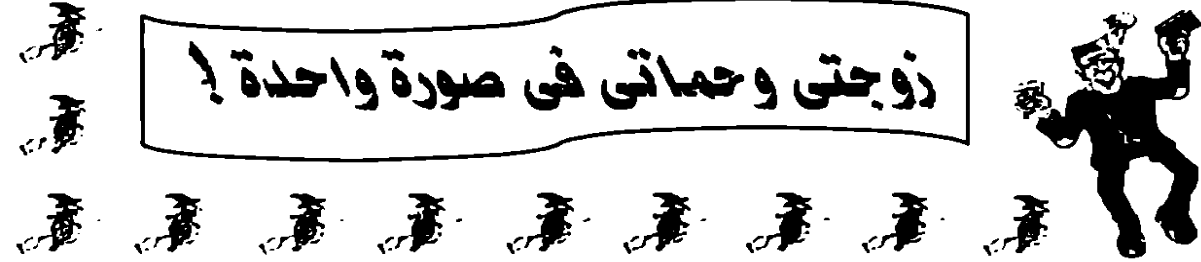


[٥] قم الآن بقص القمة الزائفة للحبل بالمقص .



[٦] للتخلص من الحبل الزائف المقصوص ، اذكر للمشاهدين أنك ستقوم بتسوية طرفى الحبل وتهذيبهما ، وأثناء ذلك قم بإسقاط الحبل الزائف على الأرض.

[٧] والآن اقبض يدك على الحبل الأصلى وانفخ فى يدك عدة نفخات "سحرية" ثم افتح يدك واستخرج الحبل الأصلى السليم.. فيبدو الأمر وكأنك قمت بتحويل الحبل المقصوص إلى حبل سليم .





الرسَّام الموهوب الذى رسم الصورة التالية ادّعى أنها تجمع بين زوجته وحماته فى نفس الوقت!!

فهل يمكنك تمييز وجه الزوجة الفاتنة وتمييز وجه الحماة العجوز ؟!

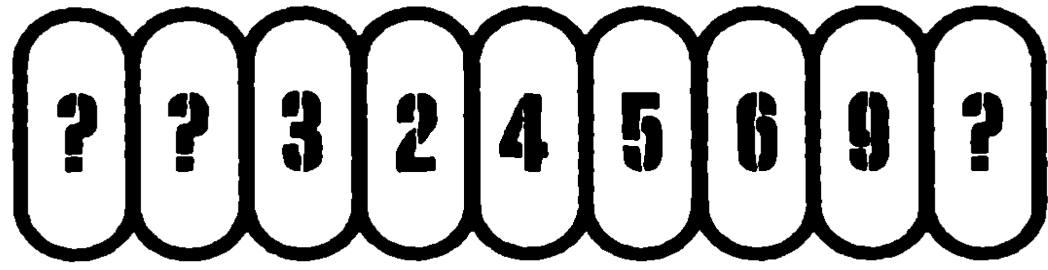
الحل :

إن مفتاح حل هذه الصورة الغامضة يكمن فى "الأنف".. فالأنف البارز المميز فى هذه الصورة هو أنف الحماة العجوز وهو فى نفس الوقت خدّ الزوجة الفاتنة .




ابحث معنا عن الأرقام الناقصة..





هناك علاقة خفيّة بين هذه السلسلة من الأرقام.. فهل يمكنك وضع الأرقام الناقصة بالخانات بحيث تحافظ على هذه العلاقة ؟

الحل :

لاحظ أن كل رقمين متجاورين يساوى مجموعها الرقم التالى للخانة المجاورة (مثل ٣ + ٢ = ٥) .

وبناء على هذه العلاقة فإن الأرقام الناقصة هى : ١ ، ١ ، ١١




الغطاء الطائر .. !



بعض الألعاب السحرية تعتمد فى حقيقة الأمر على حقيقة أو قاعدة علمية.. كهذه اللعبة الطريفة .

الأشياء المطلوبة :

- غطاء قلم جاف .
- قطعة صلصال .
- مسمار رفيع .
- زجاجة ماء (من البلاستيك) .
- كوب ماء .

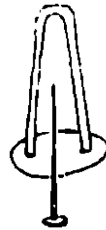
الإعداد :

خُذ قطعة صلصال صغيرة وادعكها بيدك حتى تطرى ثم سدّ بها فتحة غطاء القلم .



والآن ضع الغطاء المسدود بقطعة الصلصال داخل كوب الماء ولاحظ ما يحدث. إذا غاص الغطاء لأسفل استخرجه من الماء وقم بإزالة جزء صغير من الصلصال ثم ضع الغطاء مرة أخرى فى الماء ولاحظ ما يحدث. إن ما نريد تحقيقه هو عمل توازن بين حجم قطعة الصلصال وغطاء القلم بحيث يطفو القلم على سطح الماء.. فكرر تعديل حجم قطعة الصلصال حتى يتحقق ذلك.

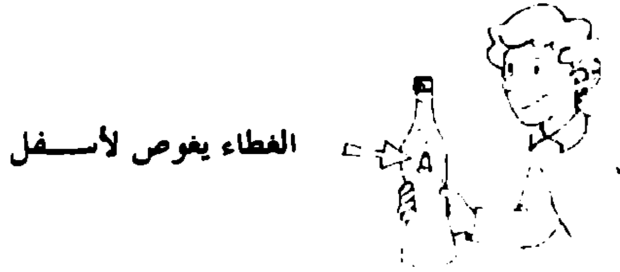
بعد ذلك قم بعمل ثقب بالمسمار فى قطعة الصلصال من المنتصف بحيث يمتد الثقب داخل الغطاء .. كما بالشكل التالى :

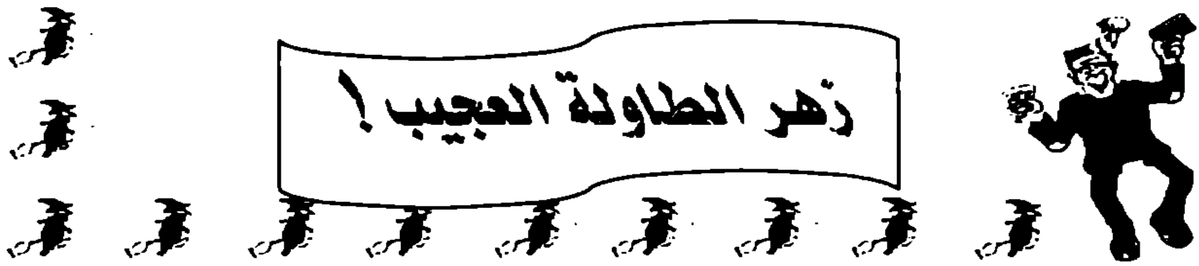


عمل ثقب بالمسمار فى قطعة الصلصال (صورة توضيحية)

العـرض :

والآن ضع الغطاء المسدود بقطعة الصلصال داخل زجاجة الماء المملوءة حتـى عنقها ثم اضغط بيدك على جدارها.. ستلاحظ أن ضغط اليد على الجدار يدفع بالغطاء لأسفل.. وتحرير هذا الضغط يدفع بالغطاء لأعلى ناحية عنق الزجاجة.. وستلاحظ أيضًا أن عمل ضغـط بدرجـات متفاوتـة يؤثـر علـى سـرعة حركـة الغطاء داخل الزجاجة .





العـرض :

يضع اللاعب أمامه على المنضدة كأسين، وزوجًـا مـن المنـاديل، وزوجًـا مـن النرد (زهر الطاولة) بحيث يتوافق كل زوج من المناديل والنرد فى اللون (مثـل: منديل أحمر ونرد أحمر.. ومنديل أزرق ونرد أزرق) .

يقوم اللاعب بلف النرد الأحمر بالمنديل الأزرق ولف النرد الأزرق بـالمنديل الأحمر.. أى أنه يضع كل نرد داخل المنديل المخالف للونــه وينبِّــه المشـاهدين لذلك.

ثم يضع اللاعب كل لُفافة داخل كأس.. ثم يعلن فى تحـــدٍّ أمـام المشـاهدين أنه سيجعل كل نرد يحل محل الآخر باستخدام عصاه السحرية.. أى أنه سيستخرج الـنرد الأحمر من المنديل الأزرق ويستخرج النرد الأزرق من المنديل الأحمر .

ثم يأتى اللاعب بعصاه السحرية من فوق المنضدة ويحركها حركات سحرية فوق كل كأس.. ثم يستخرج كل لُفافة ويفكّــها فـإذا بـالنرد الأحمـر يخـرج مـن المنديل الأحمر والنرد الأزرق يخرج من المنديل الأزرق !!

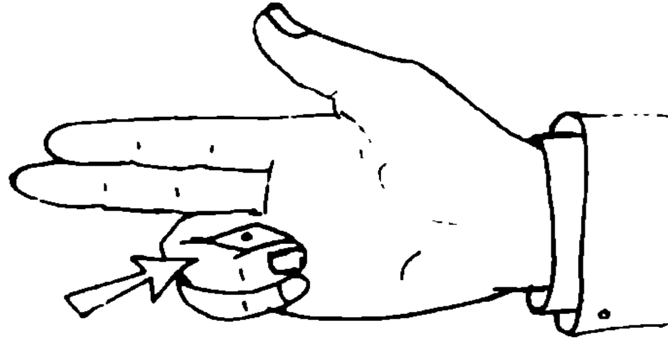
فكيف تغيّر موضع كل منهما ؟!



أدوات اللعبة

التفسير :

إن سرّ هذه اللعبة يكمن فى وجود نرد ثالث بلون أزرق مختبئ تحت أصـابع اللاعب.. وعندما يقوم اللاعب بلف النرد الأحمـر داخـل المنديـل الأحمـر فإنـه يستبدل النرد الأحمر بالنرد الأزرق المختبئ بيده.. ثم يُخفى هذا النرد الأحمر بيده ليضعه بدلاً من النرد الأزرق أثناء لفه بالمنديل الأحمر .



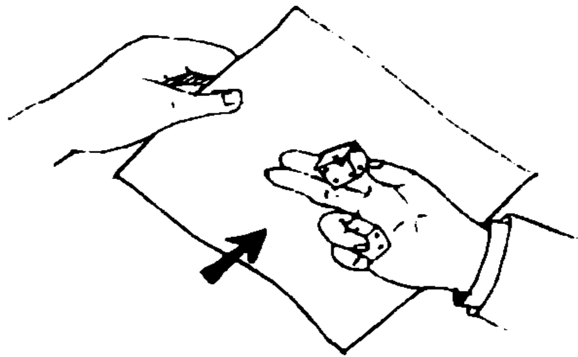
النرد الأزرق المختبئ تحت أصابع اللاعب

التنفيذ : الأشياء المطلوبة :

- زوج من النرد بلون أزرق .. وواحد بلون أحمر (أو العكس).. أو يمكن استخدام أشياء أخرى مناسبة ، مثل : البلى أو الكُرات الصغيرة أو غير ذلك.
- زوج من المناديل أو الورق الملون بنفس لون النردين .
- كأسان فارغان .
- عصا سحرية (أو عود خشبى) .

الطريقة :

- استعد للعبة بإخفاء النرد الأزرق بيدك اليمنى تحت آخر إصبعين (الإصبع الأصغر وإصبع الخاتم).
- التقط المنديل للف النرد بيدك اليسرى وأمسك بالنرد بيدك اليمنى.. وأثناء لف النرد بالمنديل احرص على إخفاء يدك اليمنى عن المشاهدين بوضع المنديل أمام اليد وأثناء ذلك قم بتغيير النرد بالنرد الآخر المختبئ (كما بالشكل التالى).
- كرر نفس الشيء عند لف النرد الآخر بالمنديل .
- بعد وضع كل لفافة داخل كأس ، التقط العصا السحرية من فوق المنضدة وحرّكها فوق كل كأس للإيحاء للمشاهدين بمفعول العصا السحرى.. وأثناء وضع العصا على المنضدة استعدادًا لفك كل لفافة ، ضع النرد المختبئ تحت أصابعك على المنضدة دون أن يلحظ المشاهدون ذلك .



استبدال النرد فى سرية خلف المنديل




العفريت المختبئ بالزجاجة .. !



العـرض :

ما سرّ هذه الزجاجة العجيبة .. هل يستقر بداخلها جِنىٌّ ؟!

ففى هذه اللعبة العجيبة يقوم اللاعب بتدلية حبل داخل زجاجة (مصنوعة من البلاستيك) وعندما يستخرج الحبل منها فإنه لا يخرج وإنما يرفع معه الزجاجة لأعلى وكأن شيئًا يمسك بطرف الحبل من الداخل !!

فكيف حدث ذلك ؟!

التفسير :

يوجد بداخل الحبل جزء معدنى (مثل المسمار) وعندما يسحب اللاعب الحبل لأعلى فإنه يجعل هذا الجزء المعدنى فى وضع مستعرض بطريقة ما وبالتالى فإنه يسد عنق الزجاجة من أسفل مما يؤدى إلى سحبها لأعلى أثناء استخراج الحبل من الزجاجة .

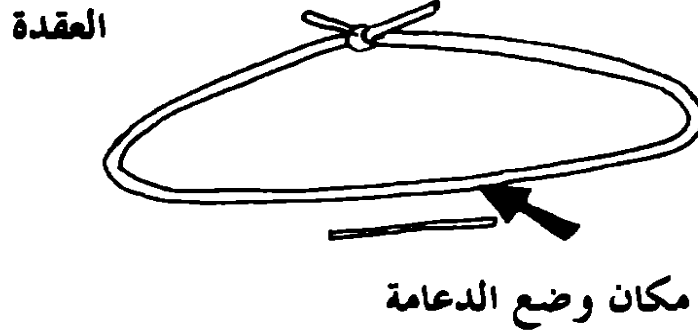
التنفيذ : - الأشياء المطلوبة :

- زجاجة من البلاستيك (مثل علبة شامبو فارغة) لها عنق طويل وضيق نسبيًا .
- زوج رباط حذاء طويل من النوع الأجوف .
- أى دِعامة مناسبة (مثل مسمار ، أو إبرة خياطة ، أو عود خشبى) يكون طولها أكبر من قطر عنق الزجاجة .

- مجموعة من الرسومات اللاصقة (ستيكرز) .

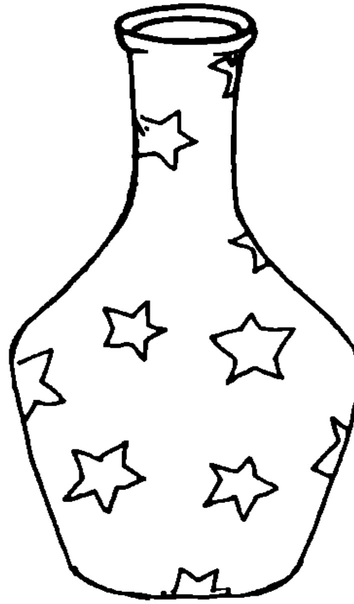
الطريقة :

- اربط طرفى رباط الحذاء.. وفى الجزء المقابل للعقدة أدْخل الدعامة داخــل نسيج الرباط بحيث لا تظهر من الخارج .



مكان وضع الدعامة

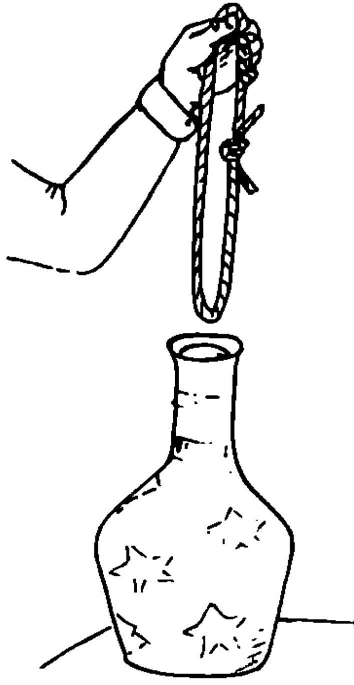
- قم بتزيين وزركشة الزجاجة من الخارج لتبدو غـــير عاديـة وذلـك بلصـق الصور الملونة على سطحها الخارجى بعد نزع الإعلان الملصق عليه .



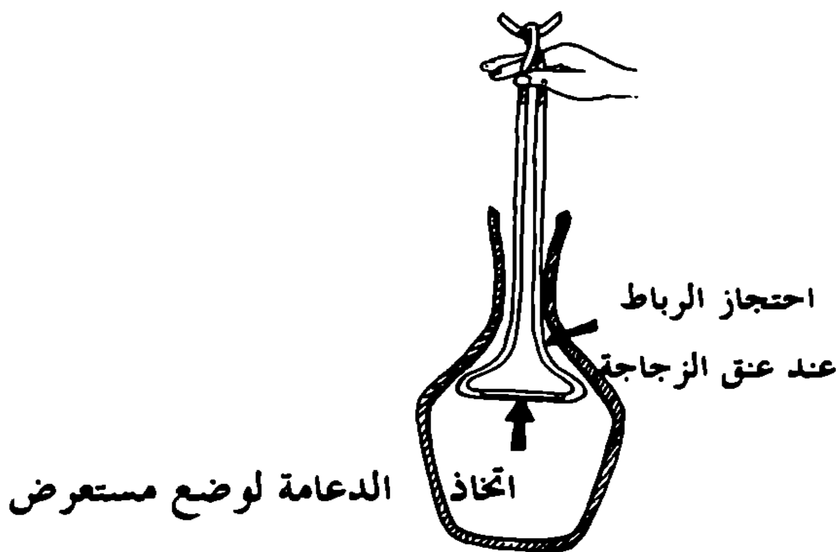
الزجاجة السحرية

- يـأتى الآن أهـم جـزء فـى هـذه اللعبـة وهـو كيفيـة إنـزال ورفــع

الرباط داخل الزجاجة. قم بيــدك اليمنـى (أو اليســـرى) بتدليــة الربــاط داخــل فوهــة الزجاجـــة بحيث تمسك به مـن أحـد جـانبي العقدة (كما هو موضح بالشكل التالى) ففى هــذا الوضـع تكـون الدعامة، والتـى تقـع فـى الجهـة المقابلـة للعقـدة ، مسـتقيمة مـع الرباط.



• وبعدما يمر الرباط داخل الزجاجة اسحب بيدك الأخرى العُقــدة للخــارج وابدأ فى رفع العقدة لأعلى فوهة الزجاجة. فى ذلك الوضع تتخذ الدعامة مـن أسفل وضعًا مستعرضًا يحجز بقيــة الربــاط بــالداخل.. وبالتــالى فـإن اسـتمرار سحب الرباط يؤدى إلى رفع الزجاجة عن المائدة.. فيبدو الأمر وكأن هناك شــيئًا داخل الزجاجة يقاوم حركة سحب الرباط، مما يدهش المشاهدين ويثير حيرتهم!






فنجان وثلاث قطع سكّر ..



العـرض :

فى هذه اللعبة يبدأ الأمر بدعابة وينتهى بلغز غامض .

فاللاعب يضع أمامه فنجانًا فارغًا ويمسك بقطعتى سكر ويسـقطهما داخـل الفنجان.. ثم يتناول قطعة ثالثة، ويعلن أنها سـتختفى تمامًـا بمجـرد أداء بعـض الحركات السحرية بيده ، لكنها لا تختفـى رغـم ذلـك فيضطـر لوضعـها بفمـه ويأكلها وبالتالى فإنها تختفى.

لكن أحد المشاهدين يعترض على هذه الحركة الساخرة !. فيعلن الساحر أنه سيستخرج تلك القطعة الثالثة من الفنجـان .. ويطلـب مـن أحـد المشـاهدين الحضور إلى المنضدة واستخراج قطعتى السكر مـن الفنجـان.. وعندئـذ يفاجـأ المشاهد مما يرى ، حيث يستخرج من الفنجان ثلاث قطـع مـن السـكر وليـس قطعتين!! فكيف فَعَل اللاعب تلك الحيلة الماكرة ؟!

التفسير :

إن سرّ هذه اللعبة يكمن فى وجود قطعة سكر إضافية مختبئة تحت أصابع يد اللاعب ويقوم بإسقاطها فى الفنجان دون أن يلحظ المشاهدون ذلك .

التنفيذ :

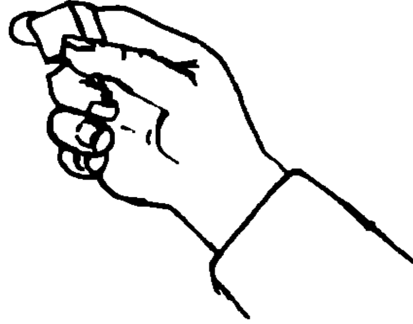
- الأشياء المطلوبة :

- فنجان فارغ .

- قوالب سكر (أو يمكن استخدام أى أشـياء صغـيرة مناسـبة مثـل حبـات العنب، أو الملبس أو قطع الحلوى..).

الطريقة :

• يستعد اللاعب مسبقًا لهذه اللعبة بإخفـاء قطعـة سـكر بيـده تحـت آخـر إصبعين (الإصبع الأصغر وإصبع الخاتم) .



قطعة السكر المختبئة بيد االاعب

• يلتقط اللاعب قطعة سكر من فـوق المـائدة بـإصبعى الإبـهام والسـبابة ويسقطها داخل الفنجان وهو ينبّه المشـــاهدين لذلـك فيقـول "واحـدة".. ثـم يلتقط الثانية ويسقطها فى الفنجان ويقول "اثنتان"... وأثناء إنزال يده لأسـفل يُسقط قطعة السكر الثالثة المختبئة تحت أصابع نفس اليد .

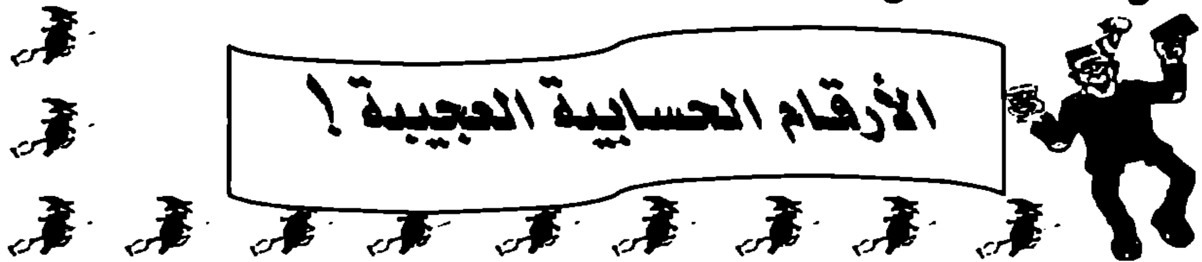


إسقاط قطع السكر داخل الفنجان

• ثم يقوم اللاعب بوضع طبـق فـوق الفنجـان ليسـد فوهتـه بحجـة عـدم هروب السكر من الفنجان .. لكنه يريد من ذلك ألا يرى أحد مـن المشـاهدين عدد قطع السكر فى الفنجان لئلا ينكشف أمره .

• يلتقط اللاعب قطعة سكر أخرى من فوق المائدة ثم يضعها داخل فمه لكى يخفيها. وعندما يبدو ذلك أمرًا سخيفًا يقرر اللاعب مفاجأة الحاضرين بشىء آخر مذهل.. فيطلب من أحدهم التقدم نحو المائدة واستخراج قطعتى السكر .

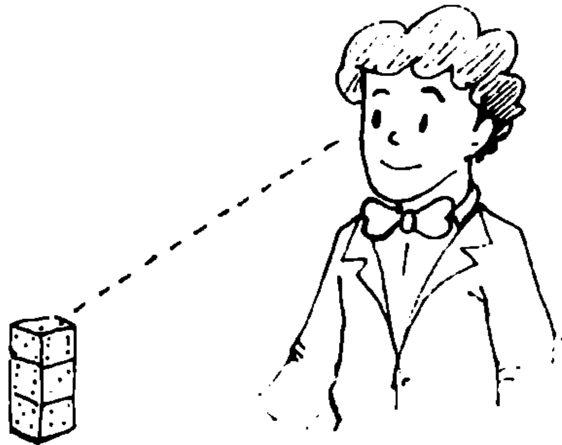
وهنا تحدث المفاجأة حين يكتشف المشاهد وجود ثلاث قطع من السكر داخل الفنجان وليس قطعتين .



العرض :

هذه لُعبة حسابية عجيبة مثيرة !

يُعطى اللاعب ظهره للمشاهدين ويطلب من أحدهم وضع ثلاثة من النرد (زهر الطاولة) بعضًا فوق بعض.. كما بالشكل التالى .



ثم يستدير اللاعب تجاه النرد وينبّه المشاهدين إلى أنه لا يرى خمسة أسطح من النرد وهى : السطح السفلى للنرد العلوى - والسطح العلوى والسفلى للنرد الأوسط - والسطح العلوى والسفلى للنرد الأخير .

ويفاجئ اللاعب المشاهدين بأنه بطريقة سحرية يمكنه معرفة مجموع أرقام هذه الأسطح الخمسة ! ويتأمل اللاعب النرد للحظات كأنه يفكر أو يحسب ثم يُعلن النتيجة . وتكون النتيجة صائبة تمامًا .

ثم يكرر اللعبة مرة أخرى بتغيير أرقام النرد ويستطيع هذه المرة أيضًا التوصل للمجموع الصحيح . فكيف استطاع اللاعب ذلك ؟!

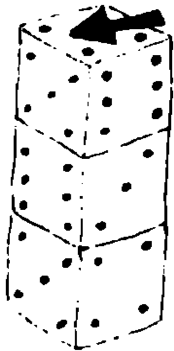
هذا هو السرّ !

إن من خصائص النرد أن كل سطحين متضادين (مثل العلوى والسفلى.. والأيمن والأيسر) يكون مجموعها مساويًا لعدد سبعة (مثل ستة + واحد.. خمسة+ اثنان.. ثلاثة + أربعة) .

وبناء على ذلك فإن مجموع الأسطح الخمسة السابقة (التى لا يراها اللاعب) بالإضافة إلى السطح العلوى للنرد الأعلى (الذى يراه اللاعب) يكون مجموعها ٢١ (٣×٧).. وبناء على ذلك يكون مجموع الأسطح الخمسة مساويًا ٢١ ناقص الرقم الموجود على السطح العلوى .

وبذلك تكون معرفة الرقم الموجود على السطح العلوى للنرد الأعلى هى مفتاح حل هذا اللغز بناء على المعلومة السابقة.

ولذا فإن اللاعب عندما يستدير بجسمه ناحية النرد فإنه ينظر إلى الرقم الموجود على النرد العلوى ويقوم بطرحه من عدد ٢١ . فلو كان هذا الرقم هو ٤ تكون الإجابة الصحيحة هى : ١٧ (٢١ - ٤ = ١٧).



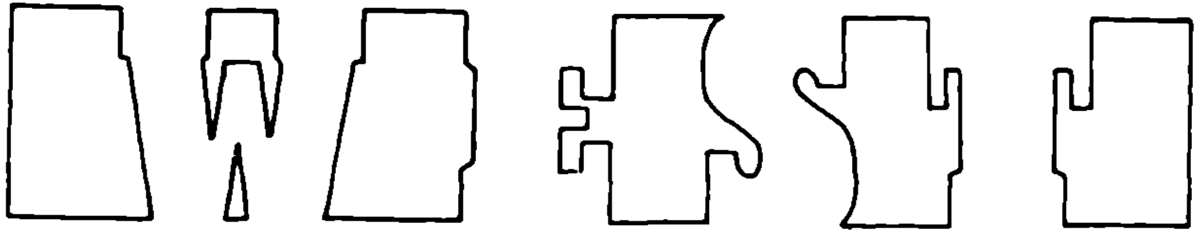
اطرح
هذا الرقم
من عدد
١٧



اختبر قـــوة ملاحظتــك ..



تبدو الأشكال التالية من أول وهلة عبارة عن خطوط عشوائية لا ترمـز لأى شـىء.. ولكـن إذا تـأملت هـذه الأشـكل جيـدًا أمكنـك قـراءة كلمـة باللغـة الإنجليزية.. حاول أن تعرف ما هى هذه الكلمة .



الحـــل :

الكلمة هى WEST .. أى غرب . ولكى تساعد نفســك علـى تحديـد هــذه الكلمة ضع مسطرة على حدود الصورة من أعلى وأخرى على حدود الصـــورة من أسفل.. واقرأ ما بينهما .





المصباح الذي يضيء من تلقاء نفسه !



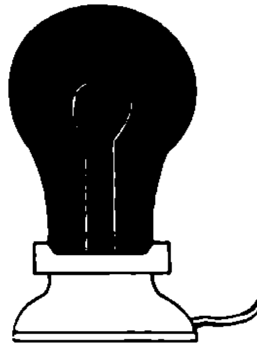


هذه الفقرة يا أصدقاء تعتمد على ما يسمى بالتأثير الخادع لما بعد الصورة (negative after image) .. وهذا بمعنى أننا عندما ننظر أحيانًا لجسم ما وندقق النظر فيه ثم ننتقل بالرؤية لجهة أخرى فإننا قد نرى صورة زائفة غير موجودة. أبسط مثال لذلك : أننا عندما ننظر لفلاش كاميرا مضيء أثناء التصوير ثم ننتقل بالنظر لشيء آخر ، مثل الحائط فإننا نرى صورة سوداء زائفة ثم تختفي الصورة بسرعة .

التفسير :

في الشكل التالي صورة مصباح غير مضيء .

انظر بتركيز للجزء الأسود الدائرى بوسط تجويف المصباح والذى يُكوِّنه السلك الملفوف وذلك لمدة ٣٠ ثانية (أو لمدة العد من واحد إلى ثلاثين).. ثم انتقل بالرؤية مباشرة للجانب الأبيض من الصفحة على جهة اليمين.. ماذا ترى؟ سترى صورة للمصباح وهو مضاء!!





اخترْ اسم حيوان أقُلْ لك ما هو!!

هل يمكنك أن تعرف اسم حيوان اختاره صديقك سرًّا من خلال إجراء عملية حسابية؟!.. هذا يبدو أمرًا غريبًا .. دعنا نعرف سرّ هذه اللعبة .

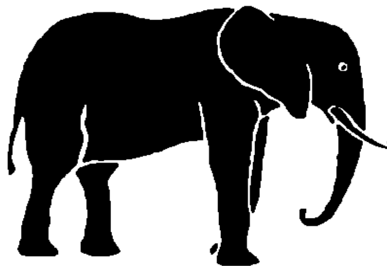
- اطلب من صديقك اختيار أى رقم فردى (من واحد إلى تسعة) دون الإفصاح عنه.. ثم اطلب منه القيام بالعمليات الحسابية التالية دون الإفصاح عن النتيجة :

- ضرب هذا الرقم فى 9
- جمع طرفى العدد الناتج
- إضافة 6 إلى المجموع
- قسمة الناتج على 3

ثم دعه يحتفظ بالنتيجة النهائية فى ذهنه .

- وضّح لصديقك أنك ستجرى مقابلة بين الأرقام الحسابية والحروف الهجائية، فمثلاً : رقم 1 يناظر حرف A .. ورقم 2 يناظر حرف B .. ورقم 3 يناظر حرف C .. ورقم 4 يناظر حرف D .. ورقم 5 يناظر حرف E .. ورقم 6 يناظر حرف F .. وهكذا .

• بعد التوصل للرقم الناتج اطلب من صديقك أن يختار اسم حيوان يبدأ بالحرف الأبجدى المناظر لهذا الرقم. ثم فَكِّرْ قليلاً.. ثم قُلْ له: إن الحيوان الذى اختاره هو ELEPHANT أى فيل .



التفسير :

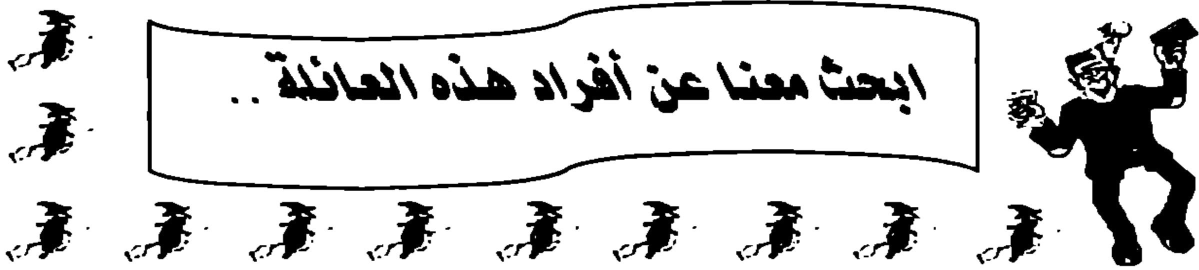
إن إجراء العمليات الحسابية السابقة لأى رقم من ١ – ٩ سيؤدى فى النهاية إلى رقم ٥ .. أى إلى حرف E . ويمكنك أن تجرِّب ذلك بنفسك .

وغالبًا سيختار صديقك كلمة فيل ELEPHANT لأن الحيوانات الأخرى التى تبدأ بحرف E غير شائعة (مثل حيوان النَضْنَاضة ECHIDNA).. كما أن الطيور (مثل النسر EAGLE وطائر الإيمو EMU) لا تُحسب ؛ لأنها تندرج تحت فصيلة الطيور .

لغز آخر :

لاحظ أنك لو قمت بإجراء تغيير بسيط فى العمليات الحسابية السابقة يشتمل على إضافة رقم 3 بدلاً من 6 سيكون الناتج دائماً رقم 4 .. أى سيكون الحرف الأبجدى هو D .

اطلب من صديقك اختيار اسم دولة أوروبية .. ستكون النتيجة دائماً هى دولة الدنمارك DENMARK .. لأنه لا توجد دولة أوروبية أخرى تبدأ بحرف D .



فى سنة ١٩٦٨ رَسَم طبيب نفسى أفراد عائلته فى صورة واحدة، واستخدم ملامح مشتركة فى توضيح شكل كل وجه من وجوه الصورة ، والتى جمعت بين الأب والأم والأخت .

إذا أردت أن تختبر ذكاءك وفراستك فى تمييز الوجوه حاول أن تميز صورة كـل فرد من أفراد هذه العائلة فى الصورة التالية ، وذلك خلال مـــدة لا تزيـد علـى دقيقة واحدة .



الحـــل :

لاحظ وجود بقعة سوداء فى منتصف الصورة ، هذه البقعة تمثـل عـين الأب وأمامها أنفه الضخم الطويل وأسفل الأنف يوجد شاربه الضخم، ويتجه رأس الأب للجانب الأيمن .

ونفس هذه البقعة هى عين الأم ويقــع أمامـها علـى الجهـة اليسـرى أنفـها الضخم ويقع أسفله فم الأم الذى يتميز بشفتين صغيرتين ويقع أســفله ذقنـها الطويل .

أما العين الأخرى للأم فهى نفسها عين الابنة والتى تطل بوجهها للجانب الأيسر ويقع أسفلها خدّ الابنة والذى يمثل فى نفس الوقت أنف الأم. كما أن شعر رأس الابنة هو نفسه شعر رأس الأم .. ورقبة الابنة هى نفسها فم وذقن الأم .





فى الصورة التالية ، قام الرسام برسم صورة رجل وفأر فى نفس الوقت باستخدام خطوط مشتركة تمثل ملامح الاثنين .

فهل يمكنك تمييز الرجل وتمييز الفأر؟

الحل :

إن الجسمين الدائرين البارزين بأعلى يسار الصورة يمثلان نظارة الرجل وهما فى نفس الوقت أذنا الفأر .

وأسفلهما يقع أنف الرجل والذى يمثل فى نفس الوقت رأس الفأر. أما الخط المزدوج الطويل بأسفل الصورة فهو ذيل الفأر ، ويمثل فى نفس الوقت ذقن الرجل .




الكُرة المطيعة للأوامر .. ١



العـرض :

يجلس اللاعب أمـام المـائدة ويضـع أمامـه كُـرة تنـس عاديـة ، وقطعـة مـن الكرتون على شكل نفق ، وشمعة مضيئة .

يحرك اللاعب يده فوق الكُرة ويأمرها بإطاعة أوامره .. ثم يقول لها : "تحرّكى يا كُرة ومُرّى خلال النفق" فتطيع الكرة أوامره.. ثم يقول لها : "عُودى ثانيـة يـا كرة من خلال النفق" .. فتعود الكرة كما أراد !!

فكيف حدث ذلك ... ؟!!

التفسير :

إن سرّ هذه اللعبـة لا يكمـن فـى الكـرة ولا فـى أى شـىء موضـوع فـوق المنضدة، وإنما يكمن فى المنضدة نفسها، والتى قـام اللاعـب مسـبقًا بتجـهيزها بطريقة معينة لنجاح لعبته .

ففى الحقيقة أن الكُرة ترتكز فـوق حلقـة مسـتديرة مربوطـة بحبـل ، ويقـوم اللاعب بتحريك الكُرة عن طريق شد طرف الحبل .. وكـل ذلـك مخفـىٌ تحـت غطاء المائدة ولا يراه أحد من المشاهدين .

التنفيذ : الأشياء المطلوبة :

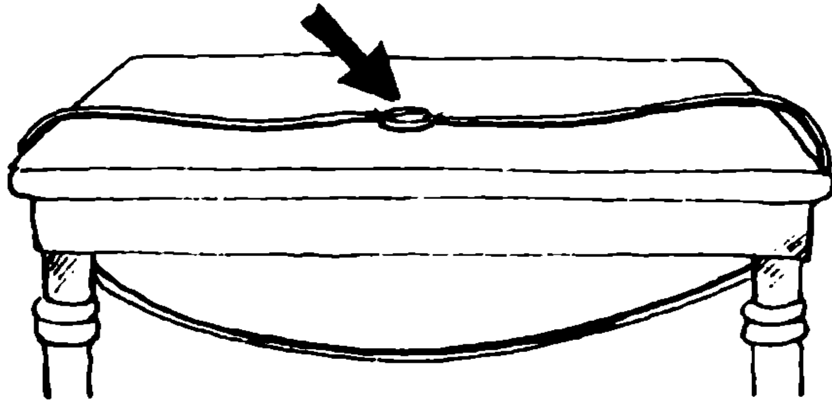
- حبل طويل رفيع متين .



- كُرة تنس (يفضل وضع بعض الزخارف عليها لتبدو كُرة مسحورة أو غير عادية).
- قطعة كرتون سميك تُشكَّل على هيئة نفق .. كما بالشكل السابق .
- حلقة مستديرة (مثل حلقة ميدالية) .
- منضدة مغطاة بغطاء رقيق وطويل .
- وجود إضاءة خافتة (حتى لا ينكشف سرّ اللعبة) .

الطريقة :

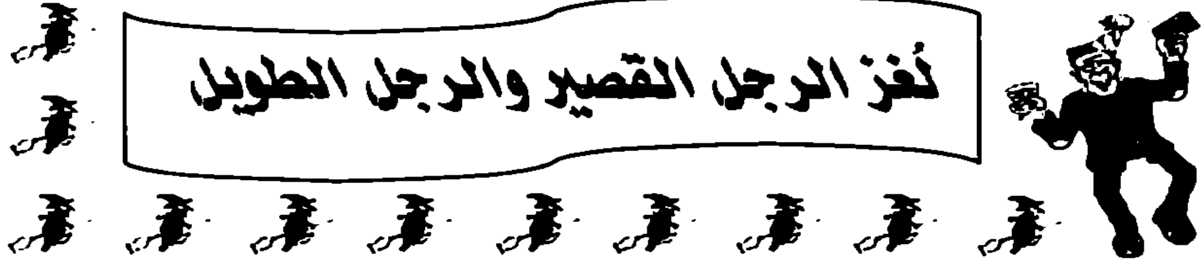
ضع الحلقة المستديرة فى منتصف المنضدة تقريبًا ، واربط أحد طرفى الحبل بها ، ثم مرِّر الطرف الآخر أسفل المنضدة ، ثم اربطه بالحلقة من الجهة الأخرى.

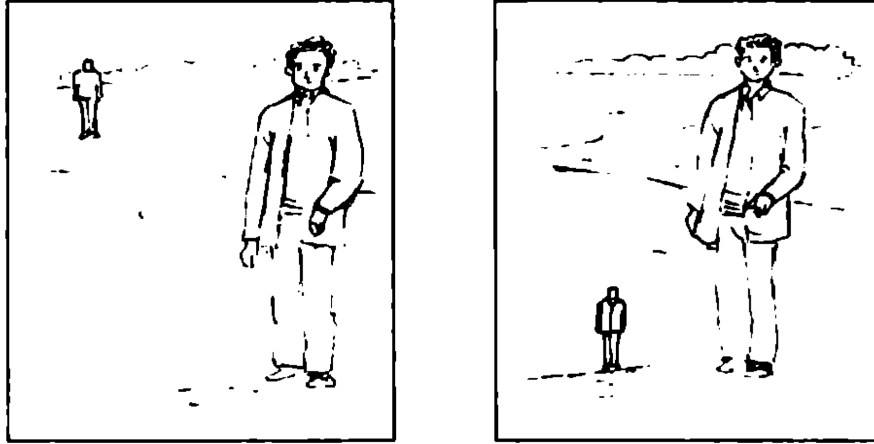


الحلقة المستديرة مربوطة بطرفى الحبل

- والآن ضع الغطاء فوق المائدة.. وضع الكرة فوق الحلقة المستديرة.. وضع أمامها النفق الكرتونى بحيث يمر الحبل خلاله.. وضع على الجانب شمعة مضيئة (أو قم بتخفيض درجة إضاءة المكان) .
- قُم بتحريك الجزء المتدلّى من الحبل تحت المائدة يمينًا وشمالاً لتتحرك الكرة فى نفس الاتجاه وتمر خلال النفق .

وكطريقة بديلة ، يمكن لفّ الحبل حول إحدى ركبتيك وتحريـك الكـرة عـن طريق تحريك الركبة يمينًا وشمالاً ، وبهذه الطريقة يمكن الاحتفاظ بـاليدين فـوق المنضدة .





هاتان الصورتان لصبى ورجل .

تُرى أيهما أكبر حجمًا ؟ الرجل فى الصورة اليمنى أم الرجل فـى الصـورة اليسرى؟

الحـــل

هذا اللغز نوع من ألغاز الخداع البصرى الذى يرتبط بالعُمق .

فيبدو من أول وهلة أن الرجـل فـى الصـورة اليسـرى هـو الأكـبر حجمًـا بالنسبة للرجل فى الصورة اليمنى ، لكن ذلك غير صحيح فالرجلان متساويان تمامًا فى الحجم، ويرجع سبب هذا الاعتقاد الخاطئ إلى وجود الرجل فى الصورة اليمنى فى مستوى منخفض أو عميق بالنسبة للصبى مما يوحى للعـين بصغـر حجمه بالنسبة للرجل الآخر .





لغز الكلبسات والأستك ..

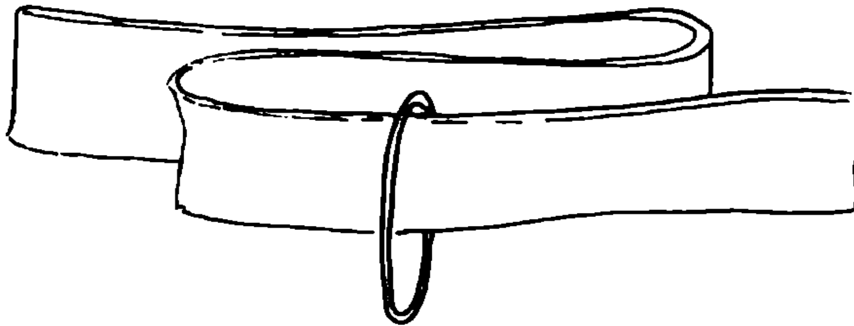


بعض الألعـاب السـحرية قـد تحـدث بطريقـة تلقائيـة دون أن نعـرف لهـا تفسيرًا.. كهذه اللعبة .

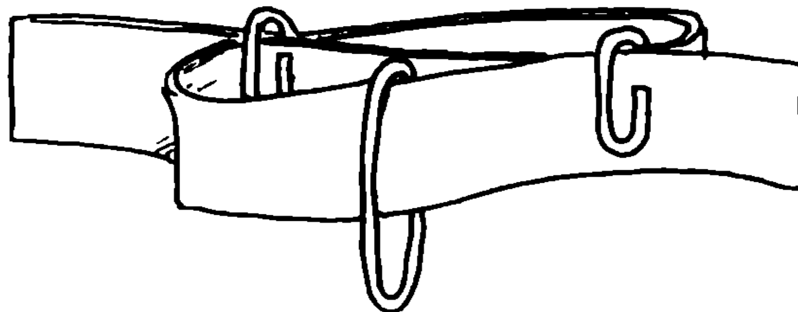
(١) جهِّز شريطًا من ورق متـين (كالمسـتخدم فـى الرسـم) بطـول ٣٠ سـم وعرض ٣ سم .

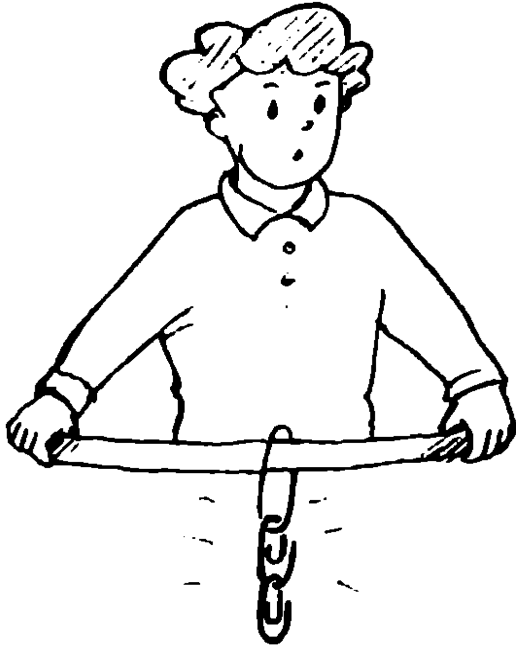
(٢) اثن الشريط الورقى لعمل لفتين ، كما بالشكل التالى .

(٣) قم بإدخال أستك على طرف الشريط ، كما بالشكل التالى .



(٤) قم بضم لفتي الشريط بعضها لبعض وضع أحد الكلبسين على الجهة اليمنى والآخر على الجهة اليسرى ، كما بالشكل التالى .





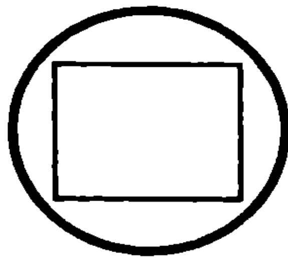
(٥) والآن تبدأ اللعبة .. أمسك بطرفى الشريط الورقى بيدك .. ثم قم بالعد أمام المشاهدين : واحد.. اثنان.. ثلاثة ، ثم اجذب طرفي الشريط للخارج بحركة مفاجئة قوية. ستؤدى هذه الحركة إلى فك الكلبسين وليس ذلك فحسب ، وإنما تؤدى كذلك إلى تشابكهما معًا وتعلقهما بطرف الأستك فى منتصف الشريط .. كما بالشكل المقابل . فكيف حَدَث ذلك ؟.. لا أعرف !!

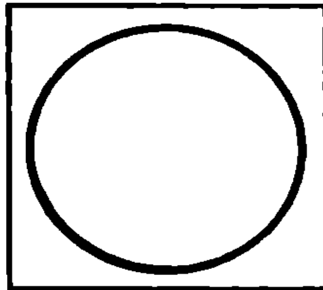


الخدعة الكبيرة ..!



تأمل جيدًا هذين الشكلين .. وحاول أن تعرف ما هى الدائرة الأكبر من الأخرى.. هل هى اليمنى أم اليسرى ؟





الحل

هذا اللغز نوع من ألعاب الخداع البصرى ، فالدائرتان متساويتان تمامًا فى الحجم لكن وجود الدائرة اليمنى داخل مربع كبير يوحى للناظر بأن هذه الدائرة أكبر حجمًا من الدائرة اليسرى .

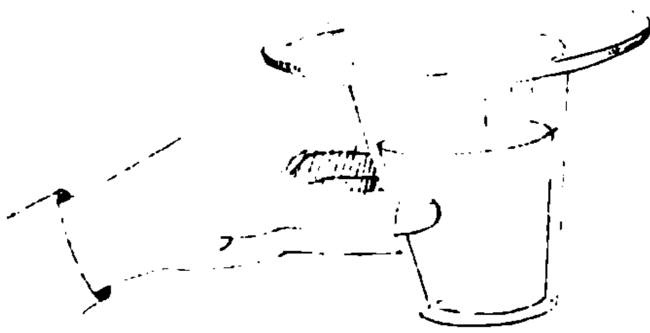


اللغز المُحيِّر لطابع البريد وكوب الماء

العــرض :

فى هذه اللعبة العجيبة ، يضع اللاعب على المنضدة ظرفًا يحمل طابع بريد ملتصقًا بمنتصفه، وكوبًا مملوءًا بالماء حتى ثلثيه يحمل فوق فوهته طبقًا صغيرًا.

يرفع اللاعب الكوب بيده ثم يضعه فوق طابع البريد فيختفى الطابع تمامًا.



وعندما يرفع الكوب لأعلى يظهر الطابع بلون آخر غير لونه الأصلى!.. فما سرّ ذلك الأمر العجيب ؟!

التفسير :

إن هناك أمرين يجب تفسيرهما وهما : لماذا اختفى الطابع بعد وضع الكوب فوقه؟.. ولماذا تغيَّر لون الطابع بعد رفع الكوب عنه ؟

إن الأمر الأول ليس نوعًا من السحر أو الحيل الماكرة وإنما هو نوع من الخداع البصرى، فبسبب تغير انحراف الأشعة عند مرورها على سطح الماء لا يمكن رؤية الطابع (أو أى جسم) موجود تحت الكوب من الجوانب ، وإنما يمكن رؤيته فحسب من أعلى الكوب ، وهذا لا يتحقق فى هذه اللعبة لوجود طبق يسد الكوب من أعلى .

أما الأمر الثانى فهو نوع من الحيل الماكرة. فسِرُّ تغير لون الطابع يرجع لوجود طابع بريد آخر بلون مختلف أسفل الطابع الظاهر للمشاهدين ، وعندما

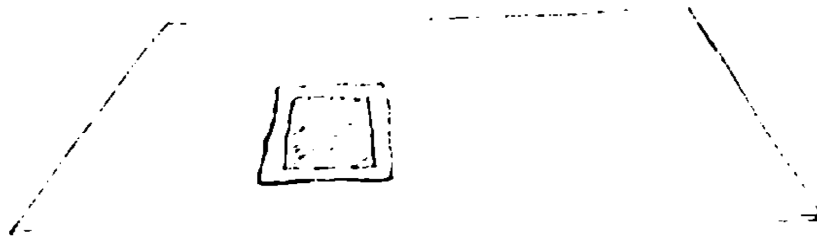
يقوم اللاعب بوضع الكوب على الطابع ثم رفع الكوب لأعلى فإنه يرفع الطابع الأول لأعلى بواسطة مادة لاصقة موجودة بأسفل الكوب دون أن يلحظ المشاهدون ذلك ، بينما يظل الطابع الثانى المختلف اللون موجودًا على الظرف أمام المشاهدين .

التنفيذ : الأشياء المطلوبة :

- زوج من طوابع البريد لهما نفس الحجم تمامًا ، لكنهما مختلفان فى اللون.
- ظرف أبيض أو كارت بريدى .
- مادة لاصقة .
- كوب مملوء بالماء حتى ثلثيه وموضوع عليه طبق صغير .

الطريقة :

- ألصق أحد الطابعين فى منتصف الظرف الأبيض أو كارت البريد وضع الآخر فوقه بحيث يبدو الطابعان وكأنهما طابع واحد .
- ادهن قاعدة الكوب بالمادة اللاصقة (أو يمكنك استخدام صابون سائل).
- ضع الكوب فوق الطابع ودع المشاهدين يتحققون من اختفاء الطابع.
- ارفع الكوب عن الطابع ودع المشاهدين يتحققون من حدوث تغير بلون الطابع.

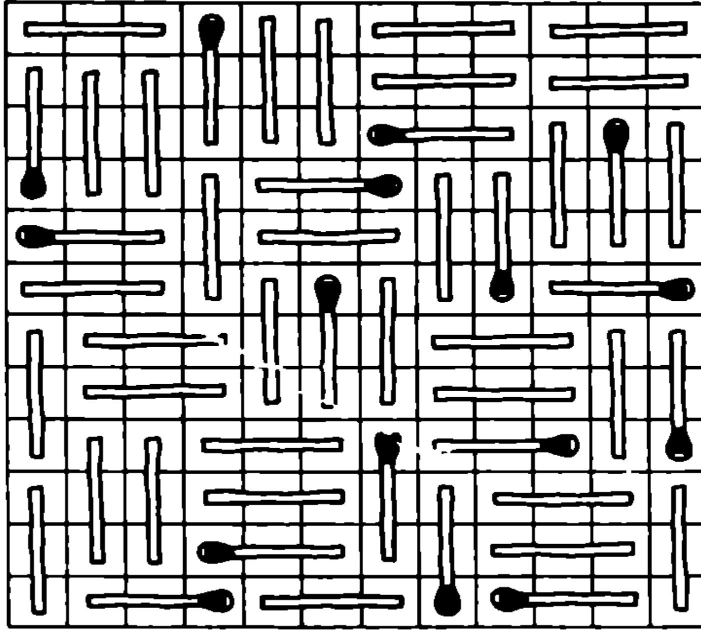


زوج من الطوابع بمنتصف الظرف الأبيض ..
السفلى ملتصق بالظرف والعلوى غير ملتصق



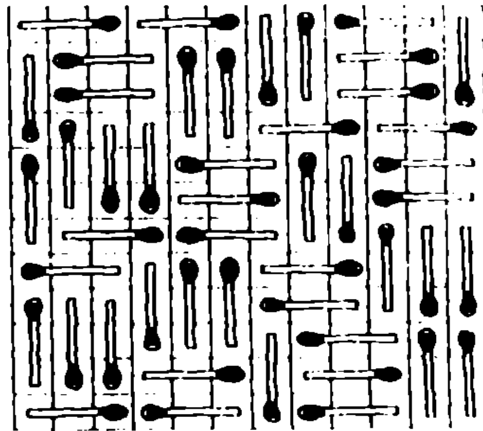

لغز أعواد الكبريت ..





يحتوي هـذا الشكل على أعواد كـبريت فـى وضـع أفقـى ووضـع رأسـى لكـن بعضـها بـدون رؤوس . كيـف يمكن استكمال الرؤوس الناقصة داخل المربعـات بحيث يكون مجموعها فى كل صف أفقى مساويًا لمجموعها فى كل صف رأسى؟

الحـل :






البنك السحري يضاعف لك أموالك !

إن الأموال تتضاعف بالادخار والاستثمار على مر الزمن.. أما البنك السحرى فإنه يضاعف لك أموالك فى الحل كما فى هذه اللعبة السحرية العجيبة .

العرض :

يضع اللاعب أمامه على المنضدة طبقًا به عدة عملات معدنية.. وحقيبة من القماش مكتوبًا عليها "البنك السحرى" .

يطلب اللاعب من أحد الحاضرين فحص الحقيبة للتأكد من خلوّها من المال ويطلب منه حساب قيمة العملات الموجودة على الطبق .

يقوم اللاعب بإسقاط النقود من الطبق داخل الحقيبة السحرية ثم يعقد طرفها ثم يدور بيده حولها بحركات سحرية .. ثم يُسلِّم الحقيبة للمشاهد ويطلب منه إحصاء قيمة المال الموجود بداخلها.. فتكون القيمة ضعف قيمة المال الذى كان موجودًا على الطبق .. فكيف حدث ذلك ؟!



اللاعب يُسقط المال داخل الحقيبة السحرية

التفسير :

إن لُغز هذه اللعبة يكمن فى وجود مال مختبئ خلف الطبق داخل ظرف صغير.. ويقوم اللاعب بإسقاط هذا المال داخل الحقيبة السرية مع المال الظاهر للمشاهدين وبذلك تتضاعف كمية المال داخل الحقيبة السرية .

التنفيذ :

الأشياء المطلوبة :

- طبق له حافة مفلطحة عريضة . - ظرف أصفر صغير . - شريط لاصق .

- مجموعة من العملات المعدنية الصغيرة من نفس الفئة ، (مثل عشرين عملة) .

- حقيبة من القماش أو الورق يُكتب عليها عبارة "البنك السحرى" .

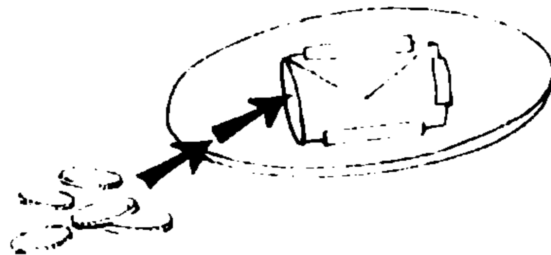
الطريقة :

• ثبِّت الظرف على السطح الخلفى للطبق باستخدام الشريط اللاصق بحيث تثبت ثلاثة جوانب فقط .

• قم بقص الجانب الآخر المتبقى ، وأسقط بداخله نصف كمية من العملات المعدنية .

• أمسك الطبق أمام المشاهدين بحيث تضغط بأصابعك من الخلف على فتحة الظرف حتى لا تسقط النقود.. وبحيث تكون الفتحة مُوجَّهة للأمام.

• كرر اللعبة على النحو السابق.. وأثناء إسقاط النقود بالبنك السحرى أبعد أصابعك عن فتحة الظرف لتتساقط النقود فى الخفاء داخل البنك السحرى.





الحبل القصير الذي يتحوّل إلى حبل طويل !





العرض :

فى هذه اللعبة العجيبة يمسك اللاعب بحبل قصير (حوالى ٥٠ سم) ويستعرضه أمام المشاهدين ، ثم يقوم بثنيه عدة مرات حتى يصير جزءًا صغيرًا كعقلة الإصبع ثم يضعه على كف يده اليمنى ويغلق يده عليه تمامًا.

يمسك اللاعب بزجاجة ملح ويدعى أن هذا الملح نوع غير عادى فهو ملح مسحور.. ويقوم برش الملح على يده اليمنى المقفولة ويستخرج الحبل الصغير الملفوف ، لكنه يفاجئ المشاهدين بأن الحبل الصغير تحول إلى حبل طويل ويظل يسحبه تدريجيًا أمامهم حتى يصل طوله إلى نحو مترين أو أكثر !

فكيف تحول الحبل الصغير إلى حبل كبير؟!.. وما سرّ هذا الملح العجيب؟!

التفسير :

فى الحقيقة أن هذا الملح ليس مسحورًا كما أن الحبل القصير لم يزدد طولاً.. وإنما قام الساحر، قبل اللعبة، بإخفاء حبل آخر طويل تحت ملابسه ممتدًا بطول ذراعه ، ثم قام بسحبه للخارج فى سرية ، بينما ظلّ مُخفيًا للحبل القصير الملفوف خلف أصابعه .

التنفيذ : الأشياء المطلوبة :

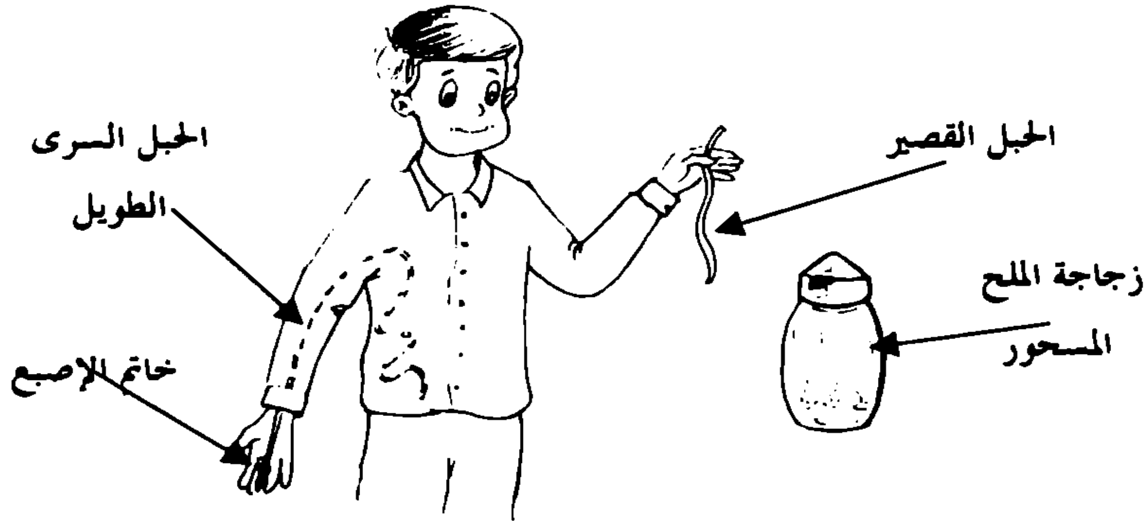
- حبل رفيع قصير بطول ٥٠ سنتيمترًا .
- حبل آخر من نفس النوع بطول ٢ متر .

- خاتم للإصبع الأوسط من اليد .
- قميص له أكمام طويلة .   - زجاجة ملح مائلة .

الطريقة :

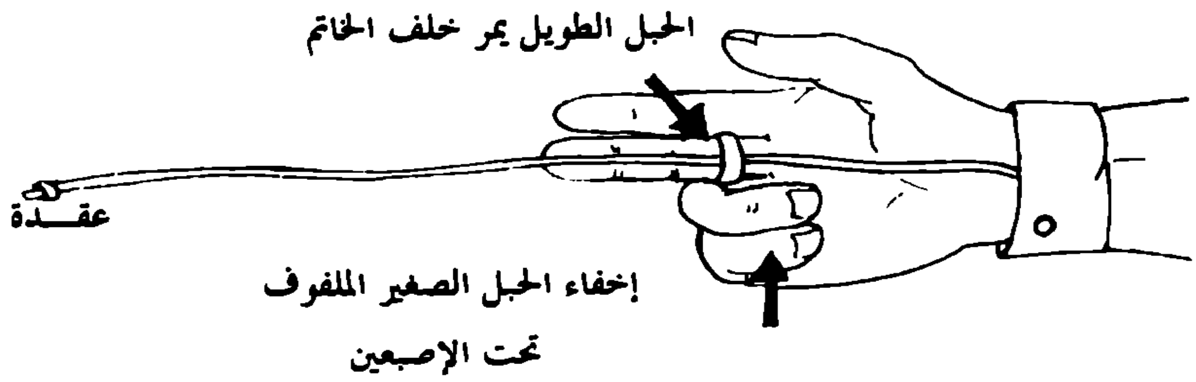
• مرِّر الحبل الطويل خلف خاتم الإصبع على طول الذراع ثم بطول الجسم (كما بالشكل التالى) ثم اعمل عُقدة بطرفه بحيث لا يمر الطرف خلف خاتم الإصبع.

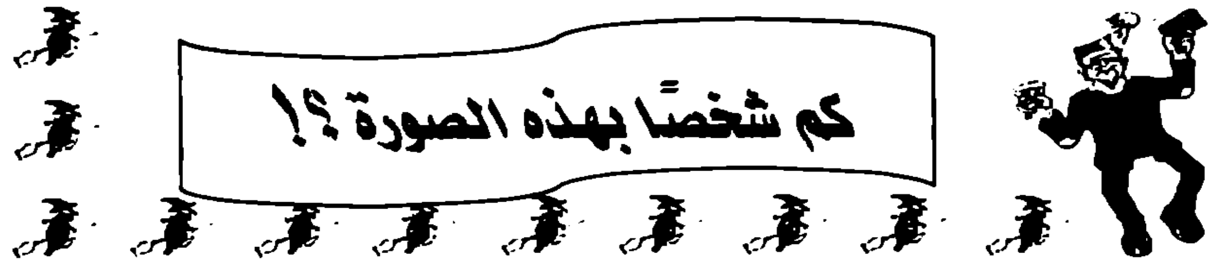
• استعرض الحبل القصير بيدك الأخرى (اليد اليسرى) أمام المشاهدين ثم قم بثنيه عدة مرات ثم قم بإخفائه داخل اليد اليمنى تحت إصبعين .



• قم بعد ذلك برش كمية من زجاجة الملح على يدك اليمنى القابضة على الحبل الصغير الملفوف .. ثم ردد بعض كلمات السحر الغريبة لجذب انتباه المشاهدين.. ثم قم بسحب العُقدة الموجودة بطرف الحبل للخارج.. واستمر فى سحب الحبل للخارج تدريجيًا حتى يصل إلى كامل طوله.

وفى نفس الوقت استمرّ مخفيًّا للحبل القصير الملفوف تحت إصبعين من نفس اليد.. أو يمكنك الإلقاء بهذا الحبل الملفوف فى سرية أثناء التقاط زجاجة الملح من "الصندوق السحرى" لاستكمال اللعبة .





تأمل الصورة التالية جيدًا ، وحـاول أن تمـيز مـا بـها مـن أشـخاص واذكـر عددهم.



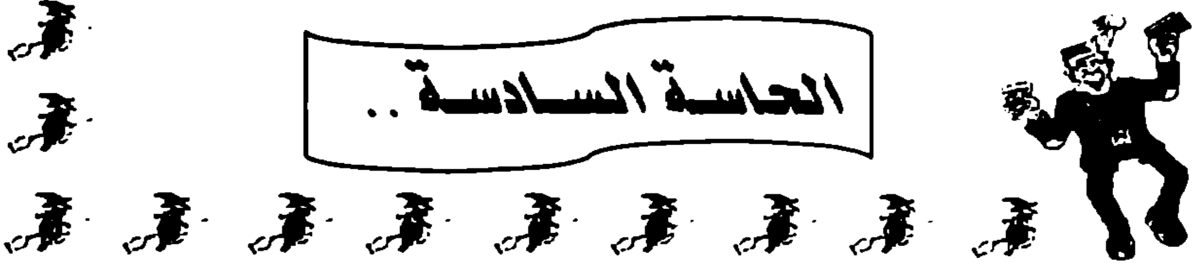
الحـــل :

تضم هذه الصورة ثلاثة أشخاص هم رجل وامرأة وطفل .

الرجل : هو الشكل الواضح فى هذه الصورة والــذى يتجـه رأسـه للجهـة اليسرى.

المرأة : لها وجه صغير هو نفسه عين الرجل .. أما شعرها فهو يتكون من جبهة وأنف الرجل. وتظهر المرأة حاملة طفلاً رضيعًا تحمله على ذراعها والذى هو عبارة عن ذقن الرجل .

الطفل : يظهر منه الرأس والذى هو عبارة عن أذن الرجل .



العرض :

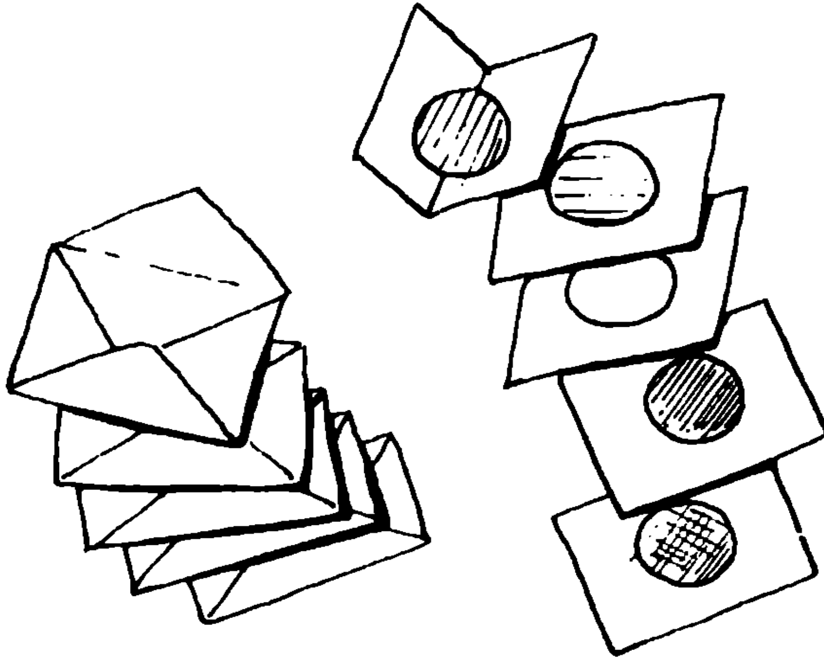
هل يمكن يا أصدقاء لأى أحد منكم أن يتعرف على ألوان الأشياء دون أن يراها ؟!!

من يستطع القيام بذلك لا شك أنه إنسان خارق للعادة أو لديه حاسة سادسة! ففى هذا اللغز العجيب ، يقوم اللاعب بعرض عدة بطاقات ملونة من الداخل بألوان مختلفة ثم يطلب من أحد الحاضرين ثنى كل بطاقة بحيث لا يظهر اللون الموجود بداخلها ثم وضعها فى ظرف خاص .

ثم يقوم اللاعب باستعراض ظرف أصفر كبير أمام المشاهدين ثم يسقط بداخله الظروف الصغيرة .

ثم يمسك اللاعب بالظرف الأصفر خلف ظهره ويستخرج منه ظرفا ويضعه أمام عينيه متأملا ما بداخله .. ثم يقول للحاضرين فى تحد : "هذا الظرف يحتوى على البطاقة الملونة باللون الأخضر".. وعندما يفتح الظرف ويستخرج البطاقة الداخلية يرى الحاضرون أنها تحمل بالفعل لونا أخضر!!.. ثم يكرر ذلك بنجاح مع باقى الظروف .

فيدهش الحاضرون.. ويتساءلون كيف استطاع اللاعب تمييز اللــون الموجــود داخل الظرف بمجرد النظر للظرف من الخارج؟!.. فهل له عين سحرية أو حاسة سادسة كما يدعى؟!



مجموعة الألوان المختلفة على البطاقات ومجموعة الظروف البيضاء

التفسير :

إن سرّ هذا اللغز يا أصدقاء يكمن فى الظرف الأصفر الكبير الــذى وضــع به اللاعب مجموعة الظروف البيضاء الصغيرة.. فهو ظرف غير عادى .

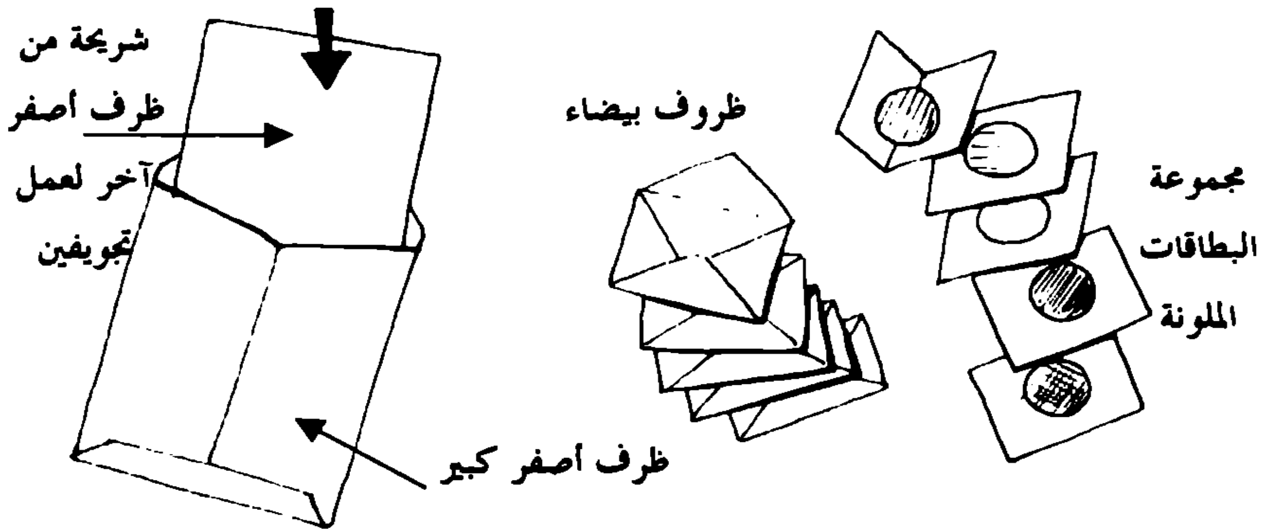
لقد قام اللاعب مسبقًا بتجهيز جراب سحرى داخل الظرف الأصفر مــزود بمجموعة من الكروت الملونة داخل ظروف بيضاء لهــا نفــس شــكل الظــروف البيضاء التى أُسقطت داخل الكيس. وكان يعرف مسبقًا ترتيب هذه الظــروف داخل الظرف الأصفر حسب لون كل بطاقة داخل كل ظرف. ولذا فإنه استطاع تحديد كل لون بناء على استخدام ذاكرته وليس بناء علــى رؤيــة اللــون داخــل الظرف كما ادّعى أمام الحاضرين .

التنفيذ : الأشياء المطلوبة :

- ١٠ بطاقات بيضاء . - ١٠ ظروف بيضاء .
- ٢ ظرف أصفر كبير (كالمستخدم فى الأعمال المكتبية) .
- مقص - مجموعة أقلام مُلونة .

الطريقة :

- ارسم على كل بطاقة دائرة بلون مختلف .
(استخدم خمس بطاقات فقط) .
- جهِّز جرابًا سريًا بأحد الظرفين الكبيرين .. وذلك بقص واجهة أحد الظرفين وإدخالها بالظرف الآخر.. وبذلك يكون هناك جزءان بالظرف : واحد أمامى وآخر خلفى وهو الجراب السرِّى.. كما بالشكل التالى .



- والآن قم بوضع نفس الألوان التى رسمتها على الخمس بطاقات الأخرى المتبقية.
- ضع هذه البطاقات داخل التجويف الخلفى للظرف الأصفر بترتيب معين يساعدك على تذكر ألوانها .

فمثلاً: الأول : أحمر ، الثانى : أزرق ، الثالث : أصفر، الرابع : أخضر ، الخامس : برتقالى .

ولكى تساعد نفسك على تذكر هذا الترتيب احفظ كلمة "حزصخب" وهى كلمة مكونة من ثانى حرف من كل لون (باستثناء الحرف الأول لكلمة برتقالى) .

● والآن قم بإجراء اللعبة على النحو السابق بحيث تسقط الظروف البيضاء بالجزء الخالى من الظرف الأصفر الكبير .. ثم تقوم باستخراج الظروف الأخرى المخفية بالجراب السرّى الموجود بالظرف .

وعند استخراج كل ظرف احرص على أن تتأمله بتركيز من الخارج وكأن قوة نظرك تنفذ خلال الظرف وتميِّز اللون المرسوم على البطاقة الداخلية حتى توحى للحاضرين بأنك تتميز بقوة إبصار غير عادية .



تمييز اللون الموجود داخل الظرف بمجرد النظر من الخارج !!



فى هذا الشكل ستة كتب مرصوصة داخل مكتبة يحمل كل منها حرفًا أبجديًا باللغة الإنجليزية.. كيف يمكنك إعادة ترتيب هذه الكتب الستة بحيث يمكن قراءة كلمة ذات معنى باللغة الإنجليزية ؟

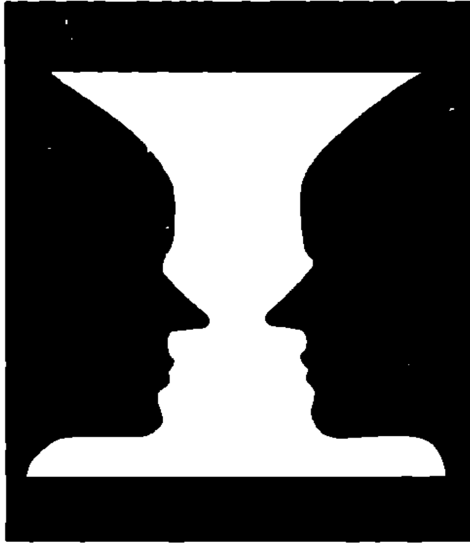
الحل :

الكلمة هى : FROSEN أى : مُثلَّج .





الصورة المخفية ..



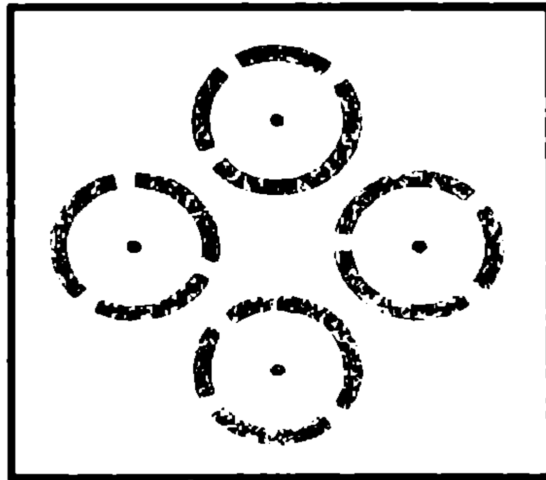
يمكنك أن تجد فى هذا الشكل أكثر من صورة .. فما هى هذه الصور الخفية؟

الإجابة :

يبدو الشكل من أول وهلة بصورة لإناء زهور (فازة) ، أو منضدة صغيرة (طقطوقة).. لكن الحواف الجانبية للشكل ترسم كذلك صورة لوجهين ينظر كلاهما للآخر .

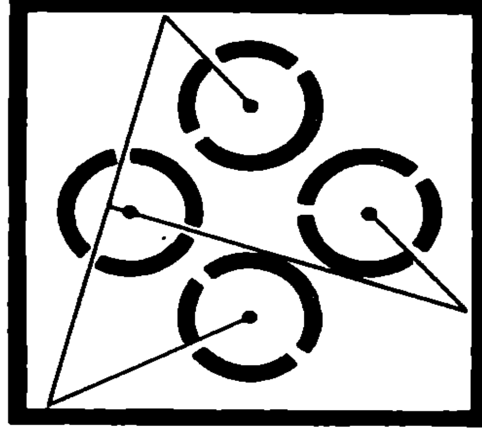


لغز الدوائر الأربع

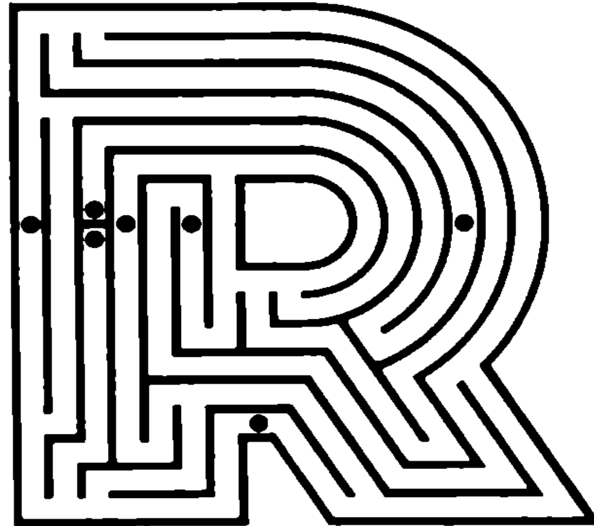


فى هذا الشكل يوجد أربع دوائــر لكــل منـهـا ثـلاث فتحـات ونقطـة فـى المنتصف. كيف يمكنك وصل النقط الأربع بمنتصف هذه الدوائر بعمـل خمسـة خطوط فقط بحيث تمر هذه الخطوط خلال فتحات الدوائر ؟

الحـــــل :

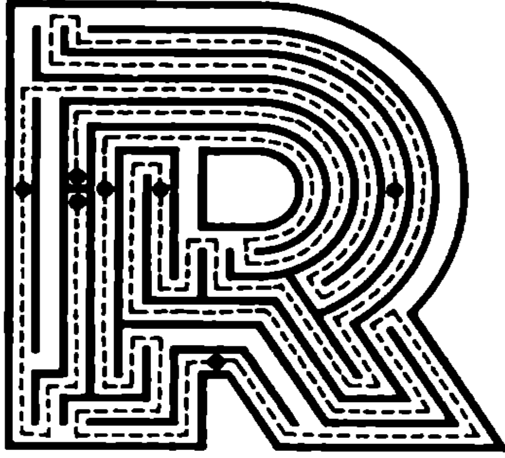


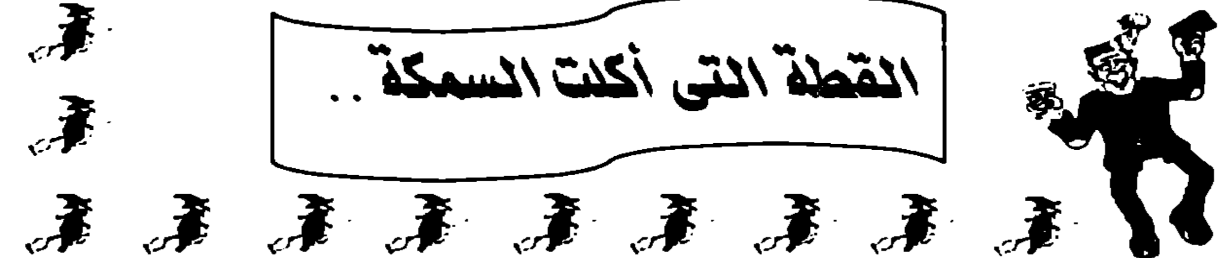
متاهة داخل حرف ..



داخل الحرف الأبجدى R يوجد سبع نقط متفرقة.. كيف يمكنك وصل هذه النقط بخط واحد بحيث لا تمر خلال أى اتجاه إلا لمرة واحدة ؟

الحل :





هذه ليست حكاية وإنما لُعبة سحرية طريفة كفيلة بإثارة الضحك والتعجب داخل نفوس المشاهدين .

العرض :

يمسك اللاعب بصورة قطة تبدو حزينة جائعة وصورة سمكة سمينة شهية، ويضع كلاً منهما فى ظرف أبيض ثم يضع كل ظرف على جانب من المائدة أى يضع ظرفًا على أقصى اليمين وآخر على أقصى الشمال ويتأكد المشاهدون تمامًا من ذلك . ثم يمسك اللاعب بعصاه السحرية ويعلن للمشاهدين أنه سيستخرج السمكة من الظرف المحتوى على القطة ويستخرج القطة من الظرف المحتوى على السمكة!

ويتعجّب المشاهدون من ذلك .. وينتظرون فى شغف لما سوف يحدث .

يدور اللاعب بعصاه السحرية فوق كل ظرف مرددًا بعض الكلمات السحرية مثل : " هيّا يا قطة خُذى مكان السمكة .." .

ثم يفتح اللاعب الظرف المحتوى على القطة دون أن يُخرج الصورة الداخلية ويعلن أمام المشاهدين أنه حَدَث التبديل المطلوب.. ويكرر ذلك للظرف الآخر .لكن المشاهدين لا يزالون فى حاجة إلى دليل يثبت صحة ذلك..

وهنا تأتى الخطوة الثانية من اللعبة ، وهى الخطوة الطريفة والصعبة ، حيث يقوم اللاعب باستخراج صورة السمكة من داخل الظرف المحتوى على صورة القطة ، فإذا بالسمكة قد تحولت إلى هيكل عظمى.. فيبرر اللاعب ذلك قائلاً : "آه.. لقد أكلت القطة السمكة" ثم يلتقط اللاعب الظرف الآخر لاستخراج صورة القطة من داخل الظرف المحتوى على صورة السمكة فإذا بالقطة الحزينة الجائعة تظهر للمشاهدين مسرورة سعيدة.. ويبرر اللاعب ذلك بأن القطة قد شبعت بعدما أكلت السمكة !!

فكيف حَدَث هذا التبديل؟!.. وكيف تحولت صورة السمكة إلى هيكل عظمى وصورة القطة الحزينة إلى قطة مسرورة ؟!!

التفسير :

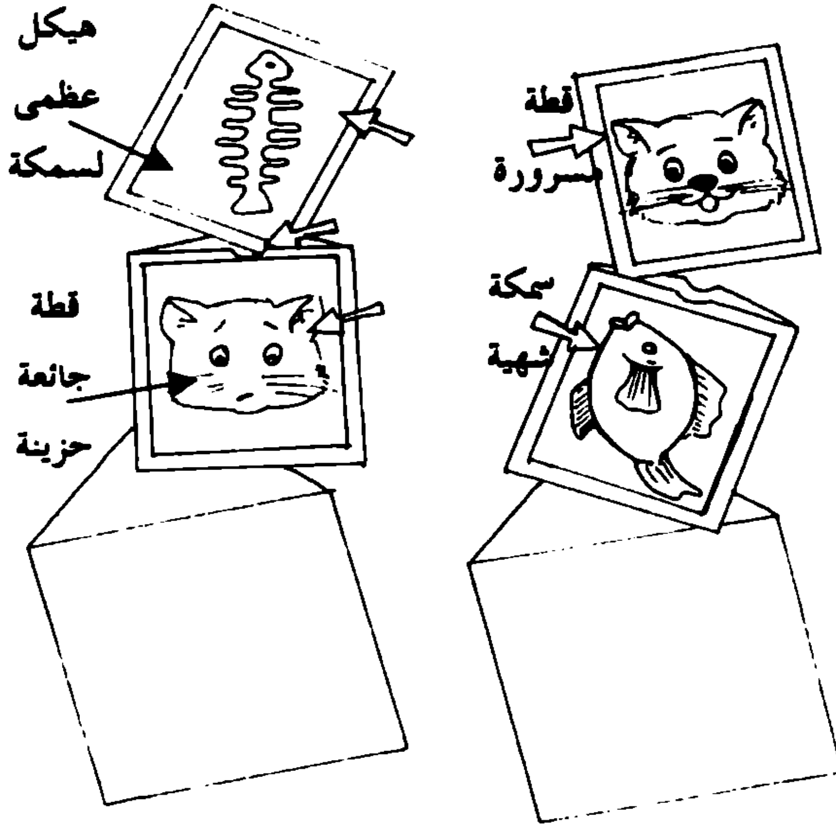
إن صورة السمكة هى : عبارة عن ظرف سرّى غير ظاهر للمشاهدين يخفى بداخله صورة قطة مسرورة .. وصورة القطة هى أيضًا ظرف سرّى يخفى اللاعب بداخله صورة هيكل عظمى لسمكة .

التنفيذ : الأشياء المطلوبة :

- زوج ظرف أبيض .
- زوج بطاقة بيضاء .
- زوج ظرف من النوع الذى يُفتح من نهايته (كالموضح بالشكل التالى) .

(يجب أن تكون الأحجام متوافقة بحيث تدخل البطاقة داخل الظرف الثانى ويدخل هذا الظرف داخل الظرف الأبيض) .

- مقص . - أقلام مُلونة .



الطريقة :

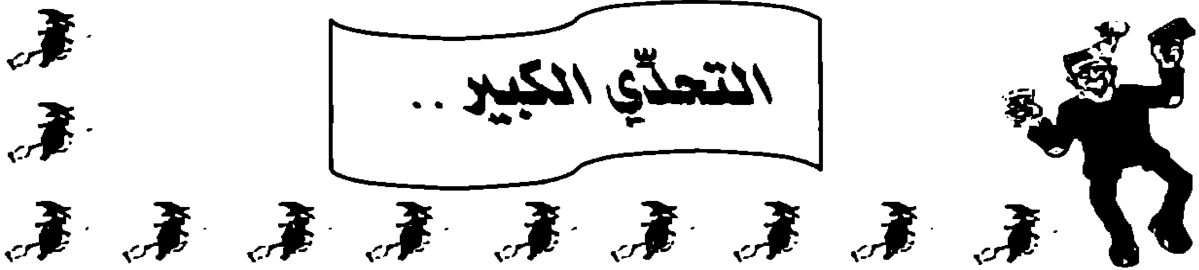
- ارسم على بطاقة بيضاء صورة قطة مسرورة .. وارسم على البطاقة الأخرى صورة هيكل عظمى لسمكة. واعمل حافة سميكة لكل بطاقة باستخدام الألوان لتبدو كالبرواز .
- خذ الظرف الذى يفتح من نهايته واصنع بقمته من المنتصف شكلاً نصف دائرى باستخدام المقص بحيث يمكنك التقاط الصورة من داخله بإصبعين.. وكرر نفس الشىء للظرف الآخر. ثم اعمل لكل ظرف بروازًا مثل البرواز الذى صنعته على البطاقة .

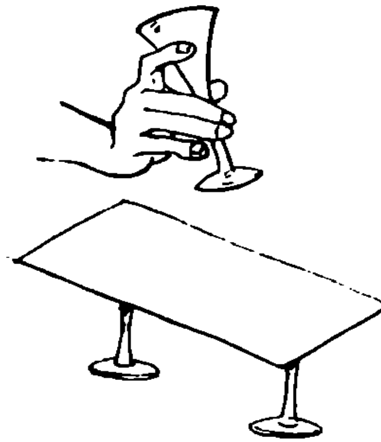
• ثم ارسم سمكة سمينة شهية على أحد الظرفين وارسم قطة حزينة جائعة على الظرف الآخر .

• أدخل صورة القطة المسرورة داخل الظرف المرسوم عليه سمكة سمينة وأدخل الاثنين داخل ظرف أبيض واكتب عليه "سمكة" .

ثم أدخل صورة الهيكل العظمى داخل الظرف المرسوم عليه قطة حزينة وأدخل الاثنين داخل الظرف الأبيض الآخر واكتب عليه "قطة" .

• اتبع خطوات اللعبة على النحو السابق .. فاستخرج الظرف المرسوم عليه صورة السمكة الحزينة فى الخطوة الأولى ثم استخرج صورة الهيكل العظمى من نفس هذا الظرف الخفى فى الخطوة الثانية .. وكرر ذلك بالنسبة للظرف الآخر .





هذا الصديق يتقن أداء مجموعة كبيرة من الألعاب السحرية والحيل الطريفة.

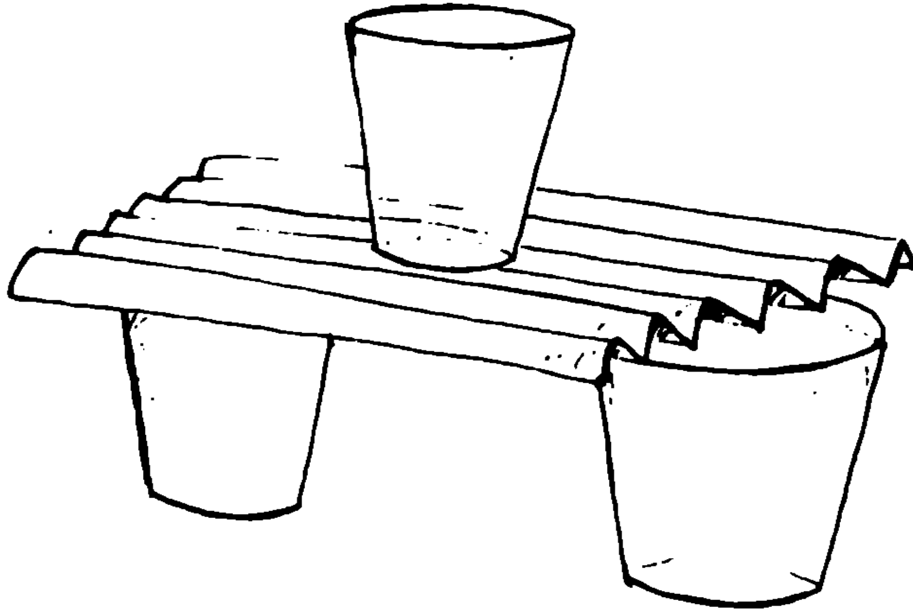
وأثناء العشاء ، عرض علينا هذا اللغز الطريف .

قام الصديق بوضع كأسين بينهما مسافة فى حدود ٢٠ - ٣٠ سم .. ثم وضع ورقة متماسكة على أعلى الكأسين بحيث تغطى فوهتهما، (كما بالشكل السابق) .

ثم أمسك بكأس آخر وحاول وضعه على الورقة فى منتصف المسافة بين الكأسين ، لكن الكأس كاد أن يقع وفشلت المحاولة. لكن الصديق توصّل لطريقة سهلة تمكّنه من وضع الكأس بهذه الكيفية ودون الاستعانة بأى شىء آخر.. فهل يمكنك أن تعرف ماذا فعل صديقنا ليثبت الكأس فى هذا المكان؟!!

الحل :

إن حل هذا اللغز فى غاية البساطة.. وهو أن تقوم بعمل عدة ثنيات طولية بالورقة (كشكشة) كما بالشكل التالى مما يجعل سطح الورقة بالتالى أكثر تحملاً للضغط وبالتالى يمكن تثبيت الكأس فوقه .





الكوب الذي يختفي تحت المنديل !

عادة يحرص اللاعبون على استخدام مناديل مجهّزة بطريقة ما بحيث يخدعون بها المشاهدين.. كما فى هذه اللعبة الطريفة .

العرض :

يضع اللاعب كوبًا فوق المنضدة ويغطيه بمنديل ، ثم يرفع المنديل لأعلى فيختفى الكوب !

التفسير :

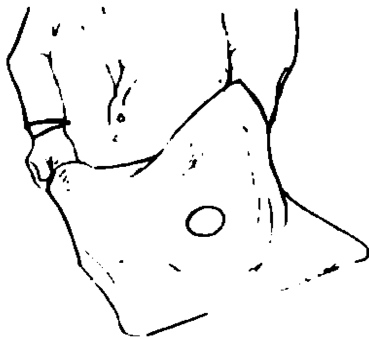
هذا المنديل مزود بجزء مستدير شبيه بفوهة الكوب ، واللاعب يمسك بهذا الجزء على أنه فوهة الكوب ، ويقوم باليد الأخرى بإسقاط الكوب تحت المائدة ليقع على حِجْره ، ثم يستعرض المنديل أمام المشاهدين ليتأكدوا من اختفاء الكوب تمامًا .

التنفيذ : الأشياء المطلوبة :

- قرص مستدير من الكرتون أو البلاستيك بنفس مساحة فوهة الكوب .
- منديل بلون غامق .
- كوب .
- مادة لاصقة .

الطريقة :

- ألصق الجزء المستدير بوسط المنديل باستخدام المادة اللاصقة .





• استعرض المنديل أمام المشاهدين بحيث يكون القرص المستدير تجاهك فلا يظهر للمشاهدين .



• ضع المنديل فوق الكوب بحيث تضع القرص الدائرى فوق فوهته .



• أدْخل يدك الأخرى تحت المنديل وأمسك الكوب وأسْقِطه على حِجْرك مع استمرار الإمساك بالقرص الدائرى باليد الأخرى ليظن المشاهدون أنك تمسك بالكوب .

• والآن ارفع المنديل واستعرضه أمام المشاهدين لتفاجئهم باختفاء الكوب!





القميص الذي يخرج من تحت الجاكتة!



فى حفل عيد ميلاد فلجأنا أحد الأصدقاء بهذه الحيلة الطريفة .

أثناء جلوس أحد الحاضرين على مقعده قام صديقنا بشد قميصه لأعلى خلف الرأس واستطاع أن يستخرج القميص تمامًا من تحت الجاكتة دون أن يُخرج الذراعين من الكمَّين ودون أن يتمزق القميص.. فكيف حدث ذلك؟!



يمكنك أداء هذه الحيلة الطريفة ببساطة بالاتفاق مع صديق لك بحيث يرتدى الصديق قميصه دون إدخال الذراعين داخل الكُمَّين ويُخفى ذلك المنظر تحت الجاكتة.. ولكى يبدو الأمر طبيعيًا أمام المشاهدين يقوم بربط الأزرار العلوية للقميص.. كما بالشكل المقابل .

وبهذا الشكل يمكن استخراج القميص من تحت الجاكتة بعد فك الأزرار العلوية وشد القميص لأعلى .

يمكنك ممارسة هذه اللعبة الطريفة فى الحفلات ، حيث تلقى عادة إعجابًا شديدًا من الحاضرين.

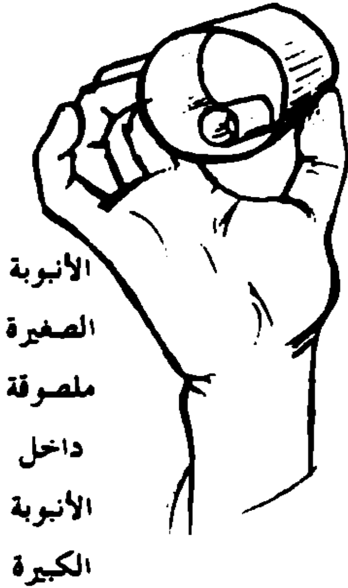


البالونة التى تتمزق وتظل منفوخة !

هل يمكنك أن تُمرر مسمارًا أو سيخًا داخل بالونة منفوخة ولا يتسرب منها الهواء فتظل منفوخة؟!!.. هذا يبدو أمرًا مستحيلاً .. لكن اللاعب استطاع القيام بذلك من خلال هذه اللعبة الطريفة .

سرّ اللعبة :

يمكنك تنفيذ هذه اللعبة السحرية الطريفة بتجهيز أنبوبتين من الكرتون واحدة كبيرة والأخرى صغيرة ، ثم قم بلصق الأنبوبة الصغيرة على الجدار الداخلى للأنبوبة الكبيرة ، كما بالشكل المقابل .



الأنبوبة الصغيرة ملصوقة داخل الأنبوبة الكبيرة

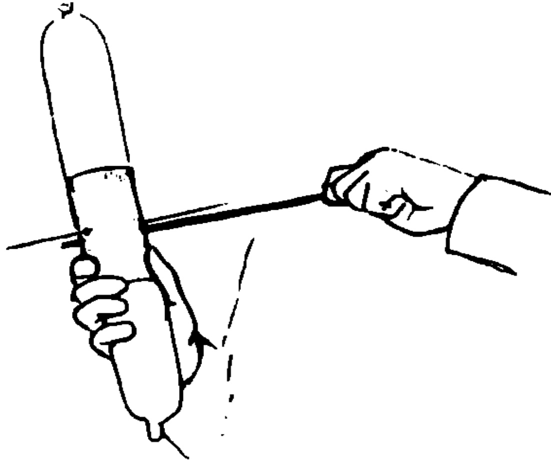
ثم قم بعمل ثقبين على جدار الأنبوبة الكبيرة بحيث يمكن أن يخترقهما سيخ أو مسمار دون أن يمس الأنبوبة الصغيرة .

يمكنك الآن تنفيذ اللعبة أمام المشاهدين على النحو التالى .



- مرّر بالونة من النوع الطويل داخل الأنبوبة الصغيرة دون أن يلحظ المشاهدون ذلك.. ثم قم بنفخ البالونة حتى تبرز من أعلى وأسفل الأنبوبة الكبيرة .

ثم قم بإدخال سيخ أو عمود معدنى خلال الثقبين بحيث يخترق الأنبوبة الكبيرة من جهة لأخرى دون المساس بالبالونة المحشورة داخل الأنبوبة الصغيرة.. وبذلك تظل البالونة منفوخة رغم اختراق الأنبوبة بالسيخ المعدنى، كما بالشكل المقابل .





صاحب العقل الجبّار ..!

هل يمكن لأحد أن ينظر لقائمة تحتوى على عشرة أرقام ثم يحسب مجموعها الكلى فى حوالى ثانية أو ثانيتين؟!!.. لاشك أن من يقدر على ذلك يتمتع بعقل جبّار !

العرض :

يطلب اللاعب من أحد المشاهدين كتابة أى رقمين فرديين (من واحد إلى تسعة) فى وضع رأسى على سبورة أمامه دون أن يرى اللاعب هذين الرقمين.. ثم يطلب منه كتابة مجموعهما أسفل الرقم الثانى .. ثم يطلب منه كتابة مجموع الرقم الثانى والثالث وكتابته أسفل الرقم الأخير ، وهكذا حتى يصل عدد الأرقام إلى عشرة أرقام .

فمثلاً : لو افترضنا أن المشاهد اختار رقم (٢) ورقم (٩) تكون سلسلة الأرقام الرأسية على النحو التالى :

٢
٩
١١
٢٠
٣١
٥١
٨٢
١٣٣
٢١٥
٣٤٨

بعد ذلك يستدير اللاعب تجاه السبورة وينظر لسلسلة الأرقام لمدة ثانية أو ثانيتين ويذكر مجموعها الكُلى فى الحال.

فكيف استطاع اللاعب ذلك فى حين أن حساب المجموع الكلى لهذه السلسلة الرقمية يحتاج إلى ورقة وقلم ووقت طويل ؟!

التفسير :

يمكنك أن تعرف المجموع الكُلى لأى سلسلة رقمية تتكون على النحو السابق بضرب الرقم الرابع من أسفل فى ١١ .

ففى هذه السلسلة السابقة يكون الرقم الرابع هو ٨٢ .. وبناء على ذلك يكون المجموع الكلى لهذه السلسلة الرقمية هو ٨٢ × ١١ = ٩٠٢ ولسرعة القيام بهذه العملية الحسابية اضرب ٨٢ × ١٠ فيكون الناتج ٨٢٠ ثم اجمع ٨٢ + ٨٢٠ يكون الناتج ٩٠٢ .

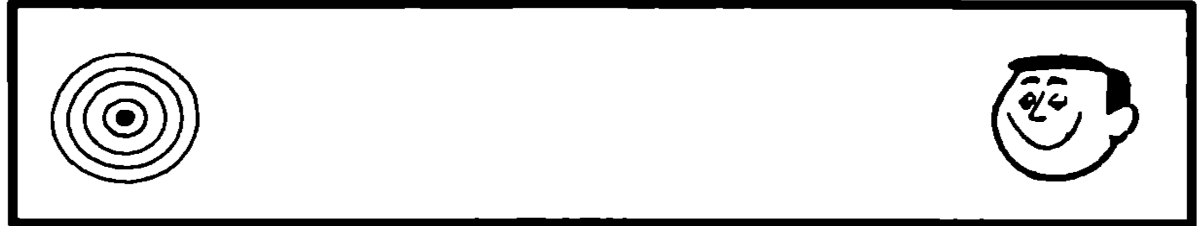
وبناء على ذلك فإن اللاعب استطاع حساب القيمة الكلية لهذه السلسلة الرقمية بمجرد رؤية الرقم الرابع فى آخر هذه السلسلة .

جرِّب بنفسك عمل سلسلة أخرى تبدأ برقمين فرديين وستجد أن هذه القاعدة صحيحة تمامًا .





لغز اختفاء الصورة..



فى هذا الشكل يوجد شكل دائرى ، فى منتصفه نقطة سوداء كما يظهر على الجهة اليسرى.. ويوجد صورة وجه على الجهة اليمنى .

والآن قُم بتنفيذ هذه الخدعة البصرية الطريفة على النحو التالى : أغلق عينك اليسرى وركّز نظرك بعينك اليمنى على النقطة السوداء.. ماذا حدث؟! ستجد أن صورة الوجه على الجهة اليمنى اختفت !

التفسير :

إن بداخل عين كل منا ما يسمى بالنقطة السوداء (blind spot) ، وهى عبارة عن نقطة خالية من مستقبلات الضوء (أى من الخلايا الحسّاسة للضوء والتى تستقبل لنا صور الأشياء).. وتوجد هذه النقطة عند مكان مغادرة الأعصاب للعين فى طريقها إلى المخ .

أما سبب اختفاء صورة الوجه (فى الشكل السابق) فهو أن الضوء المنعكس من هذه الصورة يسقط على النقطة السوداء بالعين اليمنى عندما نغلق العين اليسرى وننظر بالعين اليمنى للنقطة السوداء على الجهة اليسرى .



جزيرة الكلاب ..





أحيانا يلجأ الرسامون إلى ابتكار رسومات تحتمل أكثر من شكل وقد انتشر هذا النوع من الرسومات فى العصور السابقة كهذه الصورة الموضحة التى رسمها فنان فى القرن الثامن عشر .

ترى ما هى الأشكال التى يمكن تحديدها بهذه الصورة ؟

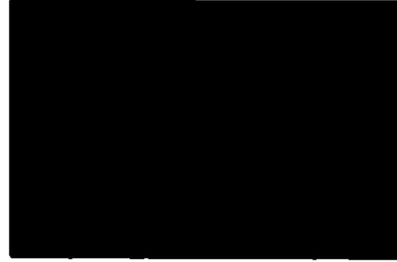
الإجابة :

فى هذه الصورة تظهر جزيرة وتتخذ التضاريس بها صورة تلين (الشكل الأول) كما يمكن رؤية نفس التلين على شكل كلبين متعانقين (الشكل الثانى).





لغز المربعين المتضادين !





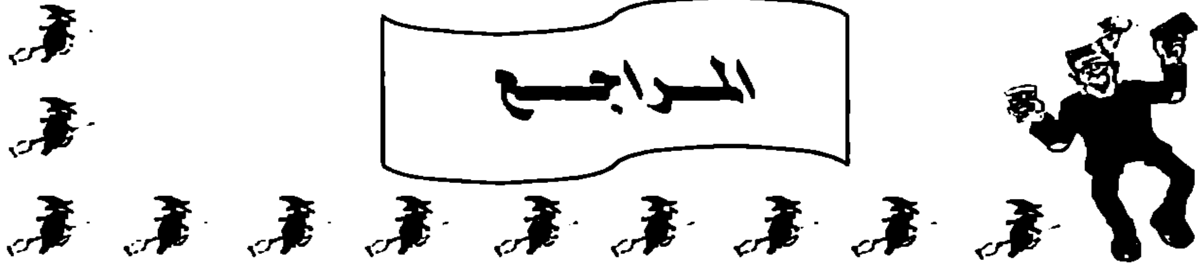
أمامك فى الصورة شكلان لمربعين متضادين فى اللـــون ، فأحدهمـا : أســود والآخر أبيض .

تُرى ما هو المربع الأكبر والأثقل من الآخر .. هل هو المربع الأسود أم المربع الأبيض ؟

الحـــل :

هذا اللغز نوع من ألغاز الخداع البصرى . فعندما نشاهد هذه الصــورة قـد نحكم من أول وهلة أن المربع الأبيض هو الأكبر فى المساحة. ولكن فى الحقيقة أن المربعين متساويان فى الحجم تمامًـا.. وسـبب هـذا الاعتقـاد الخـاطئ هـو أن الألوان الفاتحة تُظهر الأشياء بأحجام أكبر بالنسبة للألوان الغامقـة. خـذ مثـالاً لذلك العلم الفرنسى ، فهو مكوَّن من ثلاثة مقـاطع متسـاوية تمامًـا ، أحدهمـا بلون أبيض والآخر أزرق ، والآخر أحمر.. وقد يظن البعض أن المقطع الأبيــض هو الأكبر ، بينما أن المقاطع الثلاثة متساوية تمامًا .

ومن ناحية أخرى فإن الألوان الغامقــة تظـهر الأشـياء أكـثر ثقـلاً بالنسـبة للألوان الفاتحة.. ولذا يظهر المربع الأسود أكبر وزنًا بالنسبة للمربع الأبيض.



- MAGIC TRICKS, KEITH FIELDS.
- CAN YOU BELIEVE YOUR EYES? J.R. BLOCK, HAROLDE. YUKER.
- THE BIG BOOK OF MAGIC, GRANDREAMS.
- PENCIL PUZZLERS, STEVE RYAN.
- THE WORLD'S MOST CHALLENGING PUZZLES, CHARLES BARRY TOWNSEND.
- 100 MAGIC TRICKS, IAN ADAIR.




الفهـــــرس

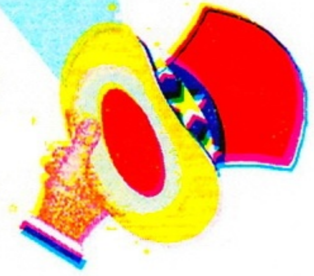
هذا الكتاب

بين وقت وآخر تحتاج النفس إلى الترويح عنها من عناء العمل أو المذاكرة ؛ حتى لا تكل أو تمل وتضعف قدرتها على العمل والإنتاج .

وفى أوقات الإجازات وليالى الصيف يحلو السهر والسمر مع الأهل والأصدقاء ، وفى هذه الأوقات فإن حل الألغاز الذكية ، وممارسة الألعاب السحرية ، والحيل الخفية - يبعث فى النفس البهجة والسعادة، فضلا عن أنه يحفز العقل ويساعده على التفكير المنطقى السليم .

وهذا الكتاب يحوى الكثير من هذه الألعاب والحيل والألغاز التى تناسب الصغار والكبار وتعد مائدة لكل أفراد الأسرة .

نرجو أن تجدوا فى هذا الكتاب المتعة والإثارة والدهشة والمعلومة المفيدة ، وتقضوا معه أحلى وقت مع أجمل صحبة .



الناشر